#319 PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

FLIPBARE PU: Z.O.Z.!

DC

WWW.PU.NL

OKT 2020
BP € 5,50



GOTHAM KNIGHTS VS SUICIDE SQUAD



DE REBOOT VAN CALL OF DUTY: BLACK OPS • MILJONAIR WORDEN MET GAME-AANDELEN • TONY HAWK REMAKEMAGIE • WERVINGSPRAKTIJKEN VAN DE US ARMY OP TWITCH?! • DARK SOULS IS DOOD • HET VERHAAL VAN DE SIM DIE ARCADE WERD • MR. XBOX IS EEN FLAPDROL!

DE OFFICIËLE GAME VAN HET 2020 FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP™

RACE NU OP ZANDVOORT

F1™ 2020

THE OFFICIAL VIDEOGAME

NU VERKRIJGBAAR

3

www.pegi.info

XBOX ONE PS4 PC DVD ROM STEAM STADIA

www.formula1game.com/2020

While supplies last. Only at participating retailers, please check with your local retailer as offer may vary.

CODEMASTERS

Formula 1 LICENSED PRODUCT

F2 FIA FORMULA 2 CHAMPIONSHIP LICENSED PRODUCT

Check Twitch.tv/PowerUnlimited!

IT'S ALL IN THE GAME

MET LEGO KAN JE ALLES NESSEN



Toen Lego in samenwerking met Nintendo aankondigde een Limited Edition NES uit te gaan brengen kwamen al snel die voor mij heel bekende woordjes in mijn hoofd... MOET HEBBEN! Ik heb de NES, TV, controller en cartridge samen met mijn vriendin in een uurtje of 12 in elkaar gezet en dat ging goed, want we zijn nog steeds bij elkaar. Vette aanrader voor iedereen die ooit warme gevoelens had voor Lego en de NES!



B-B-B-B-BINGO?



Opening Night Live is niet elk jaar even avontuurlijk, maar gelukkig had Lucas daar wat moois op gevonden. Alles is immers interessant met een Bingo-kaart! Bingo kwam er helaas niet van, maar wat verwacht je met Beyond Good & Evil en God of War 2 op de kaart?



ALLE PAKKIES VERZAMELEN



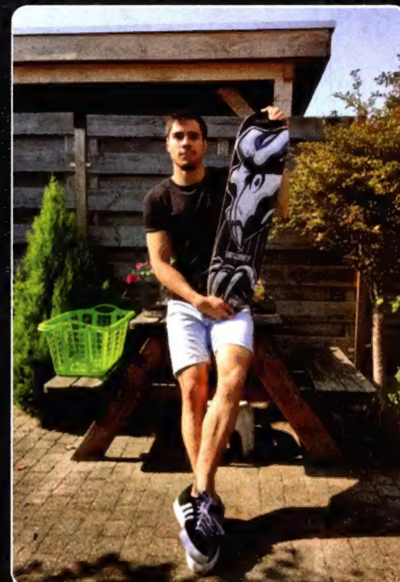
Een van mijn grootste guilty pleasures is dat ik graag digitale outfits voor Marvel-helden verzamel. M'n meeste geeky gewoontes draag ik met trots, zelfs het spelen van The Sims, maar voor deze schaam ik me toch wel een pietsje. Want ik ga van die loze mobile games spelen om m'n fix te krijgen en dat is natuurlijk je reinste tijdverspilling, aangezien er veel betere games te spelen zijn dan Marvel Strike Force. Gelukkig is er nu Marvel's Avengers en kan ik daardoor in een triple-A-game m'n verzamelwoede kwijt, waardoor ik deze pakkies van Iron Man en Black Widow heb gescoord. Of dat wel of geen guilty pleasure is, daarvoor moet je de PU ff flippen en vanaf de andere cover beginnen te bladeren. Yup, dat is magazine magic!



SKATEN OP EEN VOGELKOOI



Ik koop eigenlijk nooit collector's editions van games, maar die van Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2 kon ik niet laten liggen. Ik bedoel: een écht Birdhouse-deck!



ZOMER IN SAN ANDREAS



Je weet dat je een leuke baan hebt als je met z'n vijven tegelijk GTA Online aan het spelen bent om de Summer Update te checken, terwijl je met de fijne community praat. Zoals iemand in de chat létterlijk zei: "Nou wat gezellig zo met z'n allen!"





GEKOELD
TOT IN DE KERN

PREDATOR FROSTBLADE™ COOLING

PREDATOR
ORION 3000

Tot
10e generatie Intel® Core™ i7
Processor met 4.8 turbo 8c/16T

NVIDIA GeForce
RTX 2070
SUPER™ 8GB GDDR6

Compact iconisch
18L
Metalen chassis

Optioneel
TEMPERED GLASS
Side Panel

O.a. verkrijgbaar bij:

coolblue
BCC
MediaMarkt

1 – Specificaties kunnen per model verschillen. Alle modellen op basis van beschikbaarheid
2 – Inclusief het effect van Intel® Thermal Velocity Boost (Intel® TVB). De frequentieversterking en de duur zijn afhankelijk van de werklast, de mogelijkheden van de processor en de koeling van de processor. Voor meer informatie over Intel® TVB gaat naar intel.com/gaming


Pag. 012


Pag. 020


Pag. 050


Pag. 058


Pag. 060

COVERVIEW

PREVIEW

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Wouter Brugge*
EINDREDACTIE *Marvin Toepoel*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Samuel Hubner Casado, Dennis Mons, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Jacco Peek, Laura Kempenaar, Alie Sierkstra, Marvin Toepoel*
UITGEVER *Martijn Kollau*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Ivar Mulder • imulder@reshift.nl • 023-5430000
VIDEOPRODUCER *Matthijs Rooks*
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 11 maal per jaar.
Een jaarabonnement kost € 59,50.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Richard Holkade 8, 2033 PZ Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

DE MARVEL-DC-SANDWICH





Ik maakte laatst een moment mee van intense verwondering. Meerdere media waar ik veel liefde voor heb kwamen samen in een soort dimensiedoorbrekend moment. Het verhaal begon in 2015, toen ik tijdens een tripje naar de Firaxicon in Baltimore ook even een lokale comicwinkel aandeed. Ik houd ervan om stripwinkeleigenaars in willekeurige (Amerikaanse) steden naar hun favoriete comics te vragen, en dit keer kreeg ik Flex Mentallo van Grant Morrison aangeraden. Niet voor niets, want dit is een trippy, bizar en breinsmeltend verhaal zoals alleen Morrison dat kan schrijven. Mede daarom begon ik vijf jaar later aan zijn boek over de geschiedenis van superhelden, Supergods, waarin hij uitvoerig over zijn werk aan Flex vertelde. Dát was al een media-overspannend event voor me, maar het werd nog mooier: een paar weken later, in een serie genaamd Doom Patrol, zag ik tot mijn grote fanboy-verbazing Flex Mentallo gewoon vlees worden, compleet met panterprint broekje en perfecte spieren. Van een comic die ik een half decennium geleden aangeraden kreeg door een vreemdeling in Baltimore, naar een optreden van Devan Long in een serie op Amazon Prime? Het was alsof er iets full circle kwam voor me, en ik vind het prâchtig. Dat is de wereld waarin we leven: de renaissance die comics ergens in de jaren '80 meemaakten, vindt nu plaats op het kleine scherm, op het filmdoek én in video games. De tijden van incashers zoals Superman 64, Batman Forever en Catwoman zijn daarmee voorbij, enter fantastische creaties zoals The Boys, Spider-Man (PS4) en Injustice: Gods Among Us. De tijd kan niet rijper zijn om de PU te sandwichen tussen DC en Marvel, met aan de ene kant Marvel's Avengers en de andere kant de net aangekondigde Gotham Knights en Suicide Squad: Kill the Justice League. Althans, de visie van tattoo-artist Neomi op deze games. En dus, toen ik deze beide covers voor me zag, had ik weer zo'n momentje van intense verwondering, terwijl meerdere media waar ik veel liefde voor heb samenkwamen. ● *Wouter*

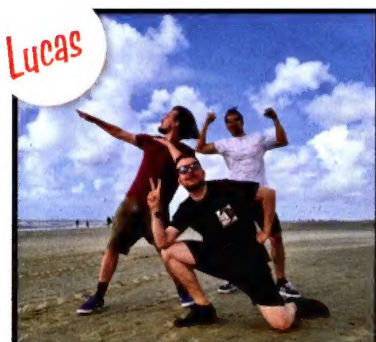
Ondertussen...



Tjeerd

Had deze maand...

...eindelijk de tijd om The Last of Us 2 uit te spelen. Nu weet ik van de hoed en de rand en kan ik eindelijk discussies voeren over die belachelijke perfecte score! Net zo belachelijk als deze hoed.



Lucas

Vierde deze maand...

...het bestaan van de kersverse Bonuslevel-podcast, die voornamelijk in het teken staat van Nintendo! Samen met Jacco en Cody nemen we elke week een aflevering op, en holy bananas, het is altijd weer een feestje! Zoek 'em vooral op in je favoriete podcast-app.



Raf

Ging deze maand...

...voor de IRL Death Stranding-experience... zonder post-credit scène.



Graddus

Kreeg deze maand...

...een voorproefje op de next-gen, met (is it?) de eerste game voor de Xbox Series X: WRC 9! Bééétje random, niet minder exciting.



Martin

Werd deze maand...

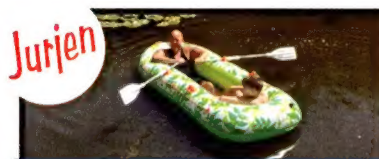
...op de dag dat Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2 uitkwam uitgedaagd door de 'Roestige Specht' voor een ouderwets potje graffiti. Het is aan!



Dennis

Ging deze maand...

...naar Amsterdam om een officieus 'afscheidsborreltje' te doen. Wel met een bijpassend mondkapje natuurlijk. Ben ook trots op het cadeau dat ik van de boys heb gekregen!



Jurjen

Was deze maand...

...Graag met een cruiseschip rond de wereld gevaren, maar ja, corona hè. Gelukkig vond ik een leuk alternatief bij de Reeuwijkse Plassen.



Marvin

Begon het deze maand...

...te duizelen van alle bijschriften die ik voor dit nummer moest verzinnen. Bijkomend 'voordeel' is dat ik steeds gestoorder wordt, wat de bijschriften weer ten goede komt. Right?



JJ

Wist deze maand...

...dat het er in andere landen anders aan toe gaat dan in Nederland. Maar dat geiten in Griekenland tegenwoordig de bus nemen, dat was hem ook nieuw.



Wouter

Is deze maand...

...een onheilig, creatief verbond aangegaan met Véras. Hopelijk komen jullie er snel genoeg achter wat voor nachtmerrie-achtige shit onze zieke breinen aan het bekokstoven zijn.



Samuel

Kwam deze maand...

...lekker veel aan, maar dat was geen verrassing gezien de gigantische hoeveelheden bier die ik geconsumeerd heb – je moet wat, hé? Zo dronk ik een paar zeer exclusieve glazen gerstenat bij een proeverij in een middeleeuws fort!

Wordt vervolgd...

Erop uit

We mochten eindelijk weer eens naar buiten! Na elkaar de afgelopen maanden alleen via een scherm te hebben gezien, werd het tijd om het ruime sop te kiezen en de grachten van Amsterdam onveilig te maken. Lachen natuurlijk, helemaal omdat de Wonderspons al stiekem in de trein wat koude kledders in zijn keel had geworpen en hij alle vechtstijlen die in de Netflix-serie Cobra Kai voorbijkomen, enthousiast op de boeg ging nadoen. Wat duizelig van een aantal fristi's, is het dan natuurlijk een super goed idee om de A'DAM VR Game Park in te duiken. Beat Saber-records werden verbroken, alle zombies in Arizone Sunshine kregen nette headshots en de VR horror-escaperoom werd binnen twee minuten uitgespeeld. Nee, natuurlijk niet, maar gelachen hebben we wel.







Weggeeffestijn

De laatste tijd geven we megaveel weg op onze sociale platformen. Elke vrijdag is het op Instagram (volg ons dan!) 'Giveaway Friday!' en maken we iemand blij met een fijne game, goodies of een mooie special edition. Maar deze giveaway sloeg echt alles... we mochten namelijk van LG een 86 inch NanoCell 4K-tv weggeven. Dat is dus een tv met een diameter van dik twee meter! Pardon?!



Potje golf

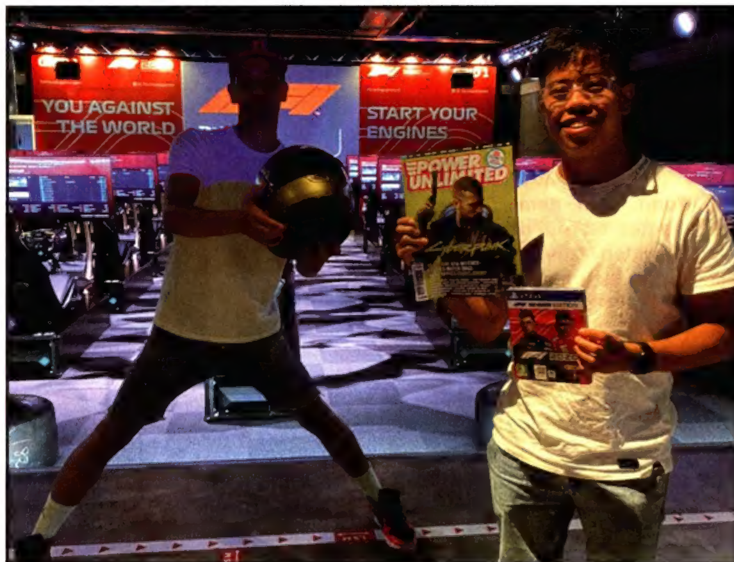
Als je aan golf denkt, denk je natuurlijk ook meteen aan Jacco, Wouter en Martin. Ja, wij ook. Dus het leek ons een goed idee om deze drie samen te brengen voor een episch PGA Tour 2K21-toernooi. Dat werd dus retespannend. Zó spannend, dat het na twee uur spelen een gelijke stand was en Wouter en Jacco het in het echie uit moesten meppen... met een golfclub en een balletje dan. Goed, eindstand: Jacco won en Wouter mepte een mok kapot.





Lekker scheuren

In Utrecht kan je het officiële F1 Racing Centre vinden. Dat moeten we natuurlijk effe proberen en dat hebben dan ook gedaan met twintig lezers en bezoekers van PU. Kosten nog moeite werden bespaard om een helm goud te spuiten en er een sticker op te plakken, zodat we een mooie prijs hadden voor de snelste racer van de dag. Kijk Brandon er eens blij mee zijn.





Power Spy

- Gaming anno 2020: Xbox Series X en Game Pass geven je samen de toegang tot honderden oude games.
- Gamer: "Wat moet ik met al die oude meuk? Ik wil nieuwe next-gen-games..."
- Nintendo kondigt ter ere van het 35-jarige bestaan van Mario de re-release van 10.327.868 Mario-games aan voor de Switch.
- Gamer: "Fuckkkk, wanneer beginnen de preorders..."
- JJ werd voor het eerst in zijn leven een maand lang niet herkend in de trein.
- "Dan is dat mondkapje toch nog ergens goed voor."
- Gaming anno 2020: Madden 21 is de slechtst beoordeelde Madden ooit. Een compleet bugfest dat door de community met een 0.4 werd beoordeeld.
- Gamer: "Ik zorg er voor dat er 20% meer Maddens worden verkocht dan de beste launchweek tot nu toe..."
- We zitten bijna in september en dat betekent dat de launch van Cyberpunk 2077 dichterbij komt. Een game die alle redacteuren op de PU-redactie willen testen. Hoe gaat Wouter zich hieruit redden?
- Jammer dat de liefde in Georgië bekoeld is. In dat geval had 'ie gewoon een maand naar dat land kunnen gaan en roepen: "wie de game wil testen moet hem maar even hier komen ophalen. En anders doe ik het zelf wel..."
- Overigens krijgt Cyberpunk 2077 meer post-release-content dan The Witcher 3.
- Hartstikke tof allemaal, maar liever gewoon eerst die game afmaken.
- Overigens heeft de productie van Cyberpunk 2077 al meer dan 100 miljoen dollar gekost.
- Wat eigenlijk vandaag de dag vrij normaal is.
- Ja, we zijn een eind gekomen sinds de tijden dat je een videogame in je eentje kon maken...

OPUNIE

KOMT HET NOG GOED MET HALO INFINITE?



Een jaar geleden wist Microsoft het nog zeker. Halo Infinite kwam 100% bij de launch van de Xbox Series X uit. En de game zou laten zien waarom hun nieuwe console de krachtigste van allemaal is. Inmiddels is het september 2020 en is er van al dat vertrouwen helemaal niks meer over. De gameplay-première tijdens de Xbox Showcase was allesbehalve een succes. Gamers zagen er bijvoorbeeld geen spoortje next-gen in. De memes vlogen daarop het internet over. Kort daarna meldde Microsoft dat het had besloten om de release van Halo Infinite uit te stellen. Waarna enkele weken later ook nog eens een Halo-veteraan, die bij Bungie aan Halo had gewerkt, werd aangesteld om de huidige developer, 343 Studios, door de lastige tijden heen te loodsen. Dat klinkt allesbehalve vertrouwenwekkend. Wat is er in hemelsnaam aan de hand met Halo Infinite? En kan het nog goed komen met de game? Xbox kan het zich na de schrale jaren op de Xbox One, niet permitteren dat het bij de eerste de beste grote exclusieve titel meteen weer mis gaat. We vroegen het de redactie.



Komt goed. De game is te groot en zijn formule te simpel om te falen. Een moeilijke cocktail kan je opfukken, een baco niet echt. De naam en resterende fanbasis is groot genoeg. Met de game komt het dus wel goed, maar met de console die op een kickstart van deze game had gehoopt, weet ik het zo nog niet.



Mijn mening over de daling in kwaliteit van de Halo-franchise sinds 343 het heeft overgenomen is goed gedocumenteerd. Ik heb er dan ook niet bijster veel vertrouwen in, hoewel ik best hard ging op die gameplaytrailer. Het was snel, bruut en er werd op die lekkere Covenant-vleeszakken geschoten, niet op de lame-ass Prometheans. Hoe dan ook, ze nemen hun tijd voor dit deel en dat kan meestal geen kwaad.



Het komt allemaal goed met Halo Infinite als ze de game gewoon lekker blijven uitstellen en de Xbox One-versie laten vallen.



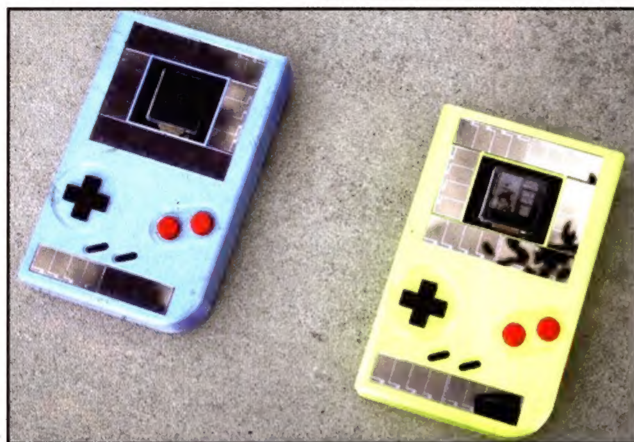
Ik heb het ooit al eens gezegd: als je games gaat ontwikkelen voor twee generatie consoles dan maak je de game voor de zwakste van de twee. Dus zolang ze bij Microsoft vasthouden aan deze keuze, gaat het geen topper worden.



Nee. 343 Industries heeft van Halo een budgetbak franchise gemaakt. Microsoft moet oppassen dat hetzelfde niet met Gears en Forza gebeurt, want zo houden ze weinig toffe exclusives meer over.

PU SERIOUS GAMING

Hij komt een jaartje of 20 te laat, maar voor de rest is deze batterijloze GBA erg handig...



"Onze volgende game wordt hyper-ambitieus."



Dat was de vorige game van Hello Games-baas Sean Murray ook. En iedereen weet hoe dat afliep...

XBOX HEEFT NOG STEEDS HETZELFDE PROBLEEM

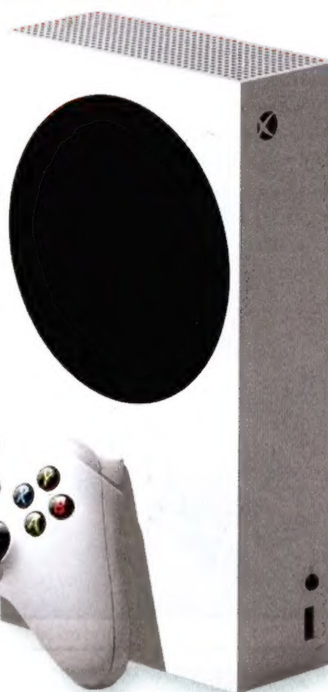
Ik ben vaak openlijk kritisch op Microsoft. En dat wordt me door veel mensen op social media niet in dank afgenomen. Kritisch zijn hoort echter bij mijn vak. Vind ik. Ik doe dit werk niet omdat ik ervan geniet om een bedrijf te trollen. Sterker nog, ik ben er van overtuigd dat kritiek van media ertoe kan leiden dat producten beter worden. Als men er nuchter naar kijkt. Zonder emotie.

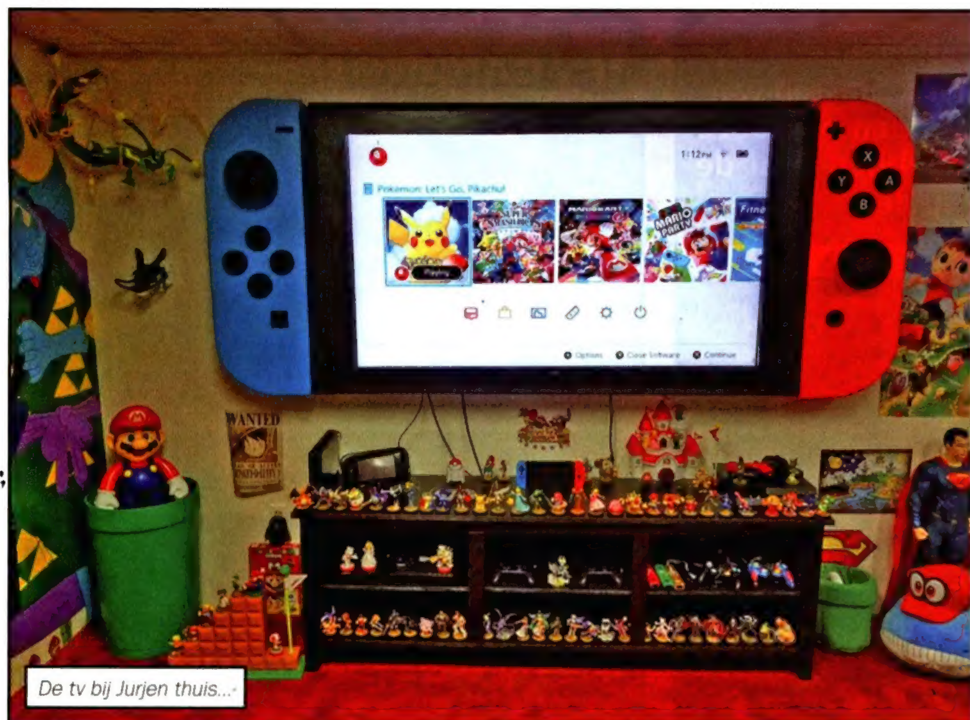
Inzake Xbox vind ik mijn kritiek ook terecht. De kritiek is bovendien niet van gisteren en blijft hout snijden. Xbox heeft namelijk een 'gamesprobleem'. Alles is ijzersterk aan de strategie van Xbox. Ze lijken de beste hardware te hebben en zijn naar alle waarschijnlijkheid ook nog eens het scherpst geprijsd. De Game Pass is walgelijk consumentvriendelijk. En de voorraad aan oude games is insane. Je bent gek als je die service niet neemt. Op al deze terreinen heeft Xbox het goed gedaan, maar desondanks slagen ze er steeds niet in om de dominantie te grijpen. Om boven zichzelf uit te groeien. Terwijl dat voor het management wel het uitgangspunt is. Reden: de aanvoer van sterke nieuwe games.



En ook nu voorzie ik opnieuw dat probleem. Want waar zijn de vette, onbetwiste supergames? Halo Infinite is uitgesteld en aantrekkelijke vooruitzichten als Fable, Avowed en Forza zijn nog minimaal dik een jaar van ons vandaan. Waar zijn al die games van de vijftien first party studio's?

Veel mensen roepen dan: "Heb geduld. Dat komt wel" of "er zijn zat leuke kleinere games". Maar ten eerste, wie garandeert mij dat? Phil Spencer roept al sinds de start van de Xbox One dat dit gaat gebeuren. Zou Halo Infinite ook geen eye opener worden? En kijk waar we nu staan. Ten tweede, voor een succesvolle campagne draait alles om de brede massa aan gamers. En dus niet de hardcore gamer. Die koopt de console of neemt Game Pass wel. Maar de massa pikt zijn console of de aansluiting bij Game Pass op basis van die paar echte speciale nieuwe games. Dat doen ze namelijk al tientallen jaren. En dus ook in 2020. Geloof me, Microsoft moet echt keihard aan de slag op dat ene front: sterke games maken. De rest van het verhaal klopt wel...





De tv bij Jurjen thuis...

"Een paar maanden geleden heb ik gedurende de lockdown aan een gewetensonderzoek gedaan en besloot ik van 'Dreams-ontwikkelaar' een stapje terug te nemen naar 'Dreams-fan'."


Media Molecule-oprichter Alex Evans maakt een carrièreswitch.

Power Spy

- Microsoft Flight Simulator is de grootste gamelancering ooit op de Game Pass.
- De Powerspy is benieuwd hoeveel van deze mensen deze loodzware game soepel draaiende hebben weten te krijgen op hun PC.
- Maar goed, als het een stotterend lagfest is, dan kun je altijd fantaseren dat het met turbulentie te maken heeft.
- Dennis is niet meer vast op de redactie te bewonderen. Dat mag inmiddels wel als bekend worden verondersteld. De redactie had daarom een afscheidsfeestje georganiseerd.
- Wel kut dat Dennis niet kwam opdagen op het afgesproken tijdstip. Feestjes zijn ook met een persoon minder leuk, ware het niet dat de premisse van een afscheidsparty bedoeld is voor degene die afscheid neemt.
- Na een klein uurtje kwam Dennis alsnog opdraven. Wat bleek, Dennis houdt niet van afscheid en had zich moed ingedronken.
- De rest van de party werd vanuit zijn oogpunt dus in 30fps afgespeeld.
- Wat dan wel weer heel erg Dennis is.
- Overigens kwam iedereen na een tijd weer op hetzelfde niveau. De rest daalde gewoon af.
- Wouter is na maanden in Georgië weer terug in Nederland. Helaas voor hem als vers vrijgezel. En dat betekent dat het oude Tinder-riedeltje weer begint.
- Waar de hoofdredacteur ook niet blij van wordt. Hij heeft daarom even Grindr uitgeprobeerd. Hij dacht namelijk dat Grindr een soort van Easy Mode van daten was.
- Bleek iets totaal anders te zijn...
- Zo heb je jarenlang geen enkele nieuwe skategame om mee te rollen, zo heb zijn er drie om uit te kiezen: Tony Hawk, SkaterXL en Skate 4.
- Zouden die developers nooit op elkaar letten ofzo... »

Power Spy

● En de nieuwe generatie kids kunnen de reden niet zijn.

● Die weten niet eens wat buitenspelen is...

● Simon is een redacteur die over het algemeen redelijk scherp voor de dag komt. Tot vorige maand.

● Collega Jacco suggereerde in Power Praat dat de nieuwe Switch wel eens zou kunnen releasen met Zelda Breath of The Wild 2. Waarop Simon riep: "Dan zouden ze die game toch allang een jaar geleden hebben aangekondigd?!"

● Uh ja, Simon...

● Sommige mensen beweren dat je door te veel voetbal kijken hersencellen kan beschadigen.

● Het wemelt opeens van de Cyberpunk-achtige games en bordspellen.

● Is er iets aan de hand?

● Mario vierde onlangs zijn 35ste verjaardag.

● Is de man dan ook een Boomer?

● Shenmue the Animation is aangekondigd.

● Voor JJ is dat niks nieuws. Die vindt Shenmue al vanaf het begin traag als dikke stront en dus op een animatie lijken...

● Het kan dus wel, een matige beta produceren en vlak daarna een positief ontvangen game. Marvel's Avengers bewijst het.

● Nu ja, voorspel wordt eigenlijk ook schromelijk overgewaardeerd.

● Of zouden ze bewust eerst een matige beta hebben uitgebracht zodat de gamer zijn verwachtingen had bijgesteld en het alleen maar kon meevallen...

● Overigens was de beta van Marvel's Avengers wel de meeste gedownloade beta ooit op de PlayStation 4.

● Conclusie: gamers hebben een slechte smaak...

● Laura deed in deze PU onderzoek naar de (game)tattoos van de redacteuren. »

OPUNIE

NINTENDO MELKT SUCCESVOL UIT

Het staat in de Powerspy al op sarcastische wijze beschreven: Microsoft kondigt aan dat je straks op de Xbox Series X dankzij Game Pass honderden oude games gratis kunt spelen en de gamer roept: "Leuk en aardig, maar waar zijn de nieuwe spellen?" Nintendo kondigt ter ere van de 35-jarige verjaardag van Mario (de loodgieter ziet er oud uit voor zijn leeftijd) aan dat ze een groot aantal oude Mario games re-releasen en de gamer gilt het uit en vraagt in totale paniek wanneer de pre-order gaat beginnen. Hoe dan? We hebben Jurjen vanzelfsprekend om commentaar gevraagd, maar hij wil dat in de review van de games verwerken (zie pagina 50). Daarom passen we hem door naar JJ.







Ik moet heel eerlijk bekennen dat ik het wel een beetje eens ben met gamers die het raar vinden dat Nintendo 'weg komt' met het uitmelken van franchises. En, check wel, waar Microsoft de games 'gratis weggeeft', daar betaal je er bij Nintendo de volle pond voor. Maar we hebben hier gewoon te maken met kwaliteit. En kwaliteit verloochent zich nooit. Een oude Ferrari brengt ook veel meer op dan een tweedehands Datsun. De Mario-games zijn van ongekende klasse en in veel gevallen ook tijdloos qua gameplay. Dat kun je van heel veel oude Game Pass- of PS Now-games niet zeggen. Mario games zijn tijdloze klassiekers. En Nintendo heeft er daar veel van, Microsoft of Sony een stuk minder. Waardoor zij kiezen voor kwantiteit. Maar daar kun je logischerwijs minder geld voor vragen...



"Apple heeft geen enkel recht om ook maar één cent van de inkomsten van een developer in te houden omdat ze de telefoon gemaakt hebben waar de mensen de game op spelen."



Epics Tim Sweeney is niet bang voor het grote Apple.

SERIOUS GAMING

Mysterieuze obelisken blijken geen samenzweringstheorie maar gewoon fout in data Microsoft Flight Simulator 2020.



EA IS EEN BEETJE GEK GEWORDEN

Laten we voorop stellen dat we er op de redactie niks op tegen hebben als uitgevers bakken geld verdienen aan hun games. Als het product goed en legit is, good for them. Waar we grensverleggend jeuk van krijgen, is als publishers een full priced game volduwen met allerhande content waar je nog meer geld voor moet lappen of waar ze nog meer geld via jou aan verdienen.

EA ging laatst weer een stapje te ver. In UFC 4, een full priced game, werden aan het begin en einde van replays advertenties van Amazon TV vertoond. Die je niet kon wegklikken. Gamers woest, EA (zogenaamd) geschrokken, advertenties er weer uit. We vragen ons op de redactie steeds meer af of de managers van bedrijven als EA weten wat ze maken. Of ze ooit zelf wel eens games spelen. 100% zeker dat ze thuis Netflix kijken om geen kutreclames te hoeven zien en privé een ad blocker op hun desktop hebben draaien om normaal naar sites te kunnen kijken. En ons die nasty shit maar constant in onze mik schuiven.







EEN HOUTEN POKÉMON-IJSSTOKJE VOOR 400 EURO

Dat er gamers zijn die redelijk hun geestelijk gezondheid verliezen als ze ook maar iets met Pokémon erin ontwaren, dat is bekend. Maar dat ze soms zó wappie zijn... Sommigen van hen bieden namelijk 400 euro voor een afgelikt Pokémon-ijsstokje.

Hoe dat zit? In Japan werden eerder deze zomer limited edition Pokémon-ijsjes verkocht. Voor een kleine drie euro kon je een doos van zes ijsjes kopen. En elk ijsje zat aan een stokje vast. Deze afgelebberde stokjes van nu gingen over de toonbank voor bedragen tot omgerekend 400 euro. Waarom? Omdat het winnende stokjes zijn die je kunt inruilen voor een zeldzame Pokémon-kaart. Op de kaart staat een Zarude, die te zien is in de nieuwe Pokémon Coco-film. Om te zien of je gewonnen had, moest je eerst het hele ijsje naar binnen werken. Met als gevolg dat we nu dus meer Pokémon-fans met suikerziekte hebben...





Power Spy

- Dat had ze beter een jaar of vijftien terug kunnen doen. Toen was het bij de PU verplicht om ondergekliederd te zijn.
- Good old Steven heeft inmiddels meer geschilderd vel dan niet geschilderd vel.
- Is er een lezer die Tencent heeft begrepen? Lijkt wel een Kojima-game...
- Wouter begreep hem overigens wel.
- Maar wij begrijpen Wouter dan weer niet...
- Ubisoft verwijdert tegenwoordig meer uit hun games dan dat ze iets toevoegen. Nu haalden ze weer de zwarte vuist uit Elite Squad omdat deze een negatieve connotatie maakten met Black Lives Matter. En dat wilden ze natuurlijk niet.
- Saillant detail, de game is gemaakt onder leiding van Charlie Guillemot. Inderdaad de vader van...
- En net als bij de seksuele intimidatie bij Ubisoft wist pappie natuurlijk van niks.
- Wat de Powerspy betreft is hij dan of een slechte baas (je weet wat er speelt op de werkvloer) of je hebt de neus van Pinokkio.
- Bij de PU zijn we nog steeds erg voorzichtig als het gaat om corona. We werken dus thuis.
- Dat duurt nu al zo lang dat we hopen dat we elkaar straks nog herkennen.
- Zo kwam Wouter als een ander mens terug uit Georgië...
- Epic en Apple zijn momenteel bezig met een wedstrijdje verplassen. Epic wil niet aan de regels van Apple voldoen (lees: 30% inkomsten afstaan) en dus blokkeert Apple de toegang tot Fortnite op hun apparaten.
- Resultaat: 60% minder Fortnite-spelers dan normaal.
- Wat de Powerspy an sich niet zo'n ramp vindt. "Fortnite is toch uit 1984? Er zijn inmiddels zo veel leukere games uitgekomen".
- De Powerspy heeft duidelijk geen kids...

GOTHAM KNIGHTS & SUICIDE

DE TWEE KLAVE WARNER BROS





Het zijn tumultueuze tijden voor het DC-merk. Enerzijds heeft de economische crisis, die momenteel een ravage aanricht in de stripwereld, ervoor gezorgd dat het comicshuis onlangs een derde van al hun werknemers heeft moeten ontslaan. Wat extra jammerlijk is gezien de hoge kwaliteit van hun recente output, zoals Dark Knights: Death Metal en Batman: The Three Jokers. Anderzijds mogen wij gamers blij zijn dat DC de afgelopen tijd in elk ander medium kont schopt, zoals ze onlangs lieten zien tijdens hun online DC FanDome-evenement. Want niet alleen zien hun toekomstige films (The Suicide Squad, Black Adam, The Batman, Wonder Woman 1984, etc.) er allemaal veelbelovend uit, maar ook hun aankomende videogames bliezen ons behoorlijk omver. Moet Marvel zich zorgen gaan maken?





SQUAD: KILL THE JUSTICE LEAGUE

RTJES VIER VAN
, EN DC COMICS



"Wat ik persoonlijk het fijnst vind aan superheldenmedia, zijn niet eens zozeer de explosieve, actievolle set-pieces, maar de subtiele, persoonlijke interacties die de helden en schurken onderling met elkaar hebben. Het is in die momenten waarop je hun persoonlijkheden pas écht goed naar voren ziet komen en waarin hun menselijkheid blootgelegd wordt. Daarom geniet ik vooral van ensemblefilms zoals The Avengers of Guardians of the Galaxy, want daarin worden helden gedwongen om met elkaar samen te werken, met alle hilarische en pijnlijke gevolgen van dien. Dit is ook een van de redenen waarom ik ontzettend uitkijk naar de onlangs aangekondigde Gotham Knights én Suicide Squad: Kill the Justice League: beide games draaien, tot op zekere hoogte, om de samenwerking tussen personages met hele uiteenlopende karakters en motivaties. Al vraag ik me wel af hoe toevallig het is dat beide games een cast hebben van exact vier (anti)helden..."



Samuel CITYTRIPT NAAR GOTHAM EN METROPOLIS

Gotham Knights

Als je kijkt naar games als Batman: Arkham Asylum en Marvel's Spider-Man, dan is het direct zichtbaar hoe videogames over superhelden het afgelopen anderhalve decennium kwalitatief ontzettend gegroeid zijn. Alleen de allergrootste superhelden-hatende zuurpruim kan dus cynisch doen over de aankondigingen van Gotham Knights en Suicide Squad: Kill the Justice League, want alleen al op papier klinken die games als hoog vermaeck. Ze klinken echter, qua opzet, ook verdomd vergelijkbaar, en niet alleen omdat het beide games zijn waarbij de hoofdrollen worden vertolkt door vier antihelden. Zo zijn ze allebei ook speelbaar als singleplayer-avonturen of als coöperatieve multiplayer. Ook moeten de vier protagonisten in kwestie het opnemen tegen kwaadaardige comic-legendes die in hun metropool zijn losgelaten door een nóg groter kwaad. Misschien nog wel het frappantst is dat beide games zich heel specifiek afspelen vlak ná de ogenschijnlijke dood van Bruce 'the goddamn Batman' Wayne! Dat kan toch haast geen toeval zijn?!



Suicide Squad: Kill the Justice League

> **"Misschien wel het frappantst is dat beide games zich afspelen vlak ná de ogenschijnlijke dood van Batman."**

Hersenspoelen

In geval van dat laatste punt: ja, dat is eigenlijk wél toevallig, want maar één van die games speelt zich af in de zogenaamde 'Arkhamverse'. Oftewel: vlak na de game Batman: Arkham Knight, waarin de titulaire held schijnbaar het loodje legde. En grappig genoeg is dat níét Gotham Knights, maar Suicide Squad: Kill the Justice League, die, net als de Arkham-games, ontwikkeld wordt door Rocksteady Games. Gotham Knights speelt zich in een ander universum af, blijkbaar, ongeacht het feit dat die

DE BAT-FAMILIE (DE 'GOTHAM KNIGHTS'



DICK GRAYSON: NIGHTWING
DE ACROBAAT

Dick was Batmans allereerste Robin. Hij werd door Bruce Wayne geadopteerd en getraind nadat zijn gehele gezin (de circusact 'The Flying Graysons') vermoord werd door een gangsterbaas. Hij bleek een geboren leider (hij leidde zelfs de Teen Titans) en ruilde daarom uiteindelijk de naam Robin in voor Nightwing, om zelfstandiger als held te werk te kunnen gaan. Nightwing z'n circusachtergrond maakt hem de meest acrobatische van alle Knights, en zijn krachtige escrimastokken en vele jaren aan ervaring maken van hem ook de meest gebalanceerde. Hij heeft in het verleden niet voor niets een paar keer het Batman-pak mogen dragen!

JASON TODD: THE RED HOOD
DE KRACHTPATSER

De tweede Robin, Jason Todd, werd ondanks zijn talenten toch door de Joker gevangen genomen en doodgeslagen met een koevoet. Dankzij de paranormale kwaliteiten van de Lazarus Pit wist Jason echter uit de dood te herrijzen, inclusief een extra vleugje sociopathie en geweldddadigheid. Hij doopte zichzelf om tot The Red Hood (een vroegere bijnaam van de Joker) om de onderwereld van Gotham aan te pakken op een manier die zijn mentor nooit zou hebben goedgekeurd: met guns. Deze antiheld is daarom niet alleen de beste scherpschutter van de 'Bat-familie', maar dankzij zijn verleden, training en no-nonsense houding ook fysiek de sterkste.

Suicide Squad: Kill the Justice League

game ontwikkeld wordt door WB Games Montréal, de studio achter het minder belangrijke Batman: Arkham Origins. Snap je het nog? Het punt is dat beide games, ondanks hun ogenschijnlijke connecties en overeenkomsten, compleet andere producten zullen zijn. En niet alleen omdat je tegen hele andere schurken vecht in Gotham Knights (Batmans bekende 'rogue gallery', in opdracht van de Court of Owls) dan in Suicide Squad (de leden van de Justice League, gehersenspoeld door Brainiac).

Kattenkwaad

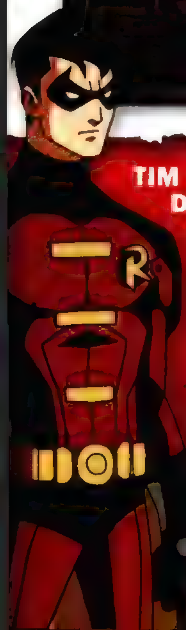
Wellicht het belangrijkste verschil tussen de twee games is hún gevoel. Zo speelt het semi-realistische Gotham Knights zich af in de donkere, nachtelijke uurtjes van het ruwe, gotische Gotham City. Suicide Squad, daarentegen, speelt zich af in het daglicht die de kleurrijke grandeur van Metropolis goed laat zien, wat een veel beter toneel vormt voor de hilariteit en het fantasievolle kwattenkwaad waar personages als Harley Quinn om bekend staan. En misschien nog wel belangrijker: in Suicide Squad staat samenspel centraal, terwijl Gotham Knights de eenzame aanpak juist meer lijkt te motiveren. Zo kun je in Suicide Squad met vier spelers tegelijk spelen en in Gotham Knights maar met maximaal twee. Sterker nog, de vier leden van de Suicide Squad zijn in hun game continu aanwezig: ze worden door de computer bestuurd als er geen menselijke spelers zijn, en de enkele speler zal zelfs naar hartelust tussen de vier personages kunnen schakelen, om elke puzzel of confrontatie op optimale wijze te kunnen oplossen.

Moederziel alleen

Met andere woorden: Suicide Squad draait om teamwork, terwijl Gotham Knights om groei draait, zoals een degelijke RPG betaamt. In Suicide Squad zul je de behendigheid van Harley »


Gotham Knights


Suicide Squad: Kill the Justice League



TIM DRAKE: ROBIN
DE ONGRIJPBARE

Tim Drake leek voorbestemd om de derde Robin te worden: zo was hij als jong kind aanwezig bij de circusact waar de ouders van Dick Grayson om het leven kwamen. Toen Batman vervolgens na de dood van Jason Todd gewelddadiger werd, wist Drake de Dark Knight te bedaren en zijn derde protégé te worden. Hij is het intelligentste lid van de Batfamilie (zo heeft hij de identiteiten van bijna heel de Justice League geraden) en vanwege zijn tengere postuur en tactische brein tevens een ware stealthmeester. Dankzij zijn staf en vele batarangs is ook hij echter een prima vechter, én hij kan zelfs over korte afstanden teleporteren dankzij zijn toegang tot de Justice League-satelliet!

BARBARA GORDON: BATGIRL
DE HACKER

De dochter van de (eveneens overleden) politiecommissaris James Gordon begon haar burgerwachtcarrière als Batgirl, tot ze in haar ruggengraat werd geschoten door de Joker. Immer vastberaden kwam ze terug onder de naam Oracle, zodat ze ook in een rolstoel helden als Batman kon bijstaan als hacker en informant. Maar nu ze volledig hersteld is, is ze terug als Batgirl, en krachtiger dan ooit tevoren: dankzij haar politietraining en tonfa's is ze een uiterst capabele vechter, en met haar enterhaak kan ze zich net zo gemakkelijk door Gotham verplaatsen als haar grote voorbeeld. Haar kwaliteiten als hacker zijn echter het dodelijkst, want daarmee kan ze, a la Watch Dogs, haar omgeving als wapen inzetten.



Suicide Squad: Kill the Justice League

TASK FORCE X (DE 'SUICIDE SQUAD')

DR. HARLEEN QUINZEL: HARLEY QUINN DE ONTOERESKENINGSVATBARE

Dr. Quinzel was de psychiater wiens briljante intellect niet was opgewassen tegen de duistere krochten van de psyche van de Joker. Naarmate ze hem bestudeerde, werd ze steeds meer verliefd op hem, tot ze uiteindelijk zijn (bijna net zo doorgedraaide) partner werd. Hun relatie was echter dusdanig disfunctioneel dat ze 'Mr. J' dumpte en vervolgens een duo vormde met Poison Ivy, aan wiens plantenserum ze o.a. haar weerstand aan gifstoffen te danken heeft. Wat Harley echter zo'n effectieve antiheldin maakt? Niet eens haar indrukwekkende intelligentie, resistentie tegen schade, of voorliefde voor geweld (guns én honkbalknuppels!) maar: haar psychotische onvoorspelbaarheid. Hierdoor lijkt het lot vaak op onverklaarbare wijze aan haar kant te staan.

FLOYD LAWTON: DEADSHOT DE SCHERPSCHUTTER

Nadat hij op jonge leeftijd per ongeluk zijn oudere broer doodschoot in een poging om zijn vader te redden, beloofde Floyd Lawton dat hij nooit meer in zijn leven een schot zou missen. Hij trainde onder de wereldberoemde David Cain en werd de beruchte huurmoordenaar Deadshot. Hij is zo accuraat en heeft zulke gevoelige zintuigen dat hij sommige doelen zelfs met z'n ogen dicht kan raken. Het uniekst aan hem is echter de motivatie achter zijn deelname aan de Suicide Squad: Deadshot hoopt niet op een strafvermindering, maar op een goede, verdiende dood. Al zal dat niet snel gebeuren, mede dankzij zijn polsgeweren, krachtige sniper rifle en behendige jetpack.

Quinn, de kracht van King Shark, de precisie van Deadshot en de snelheid van Captain Boomerang allemaal nodig hebben, terwijl je in Gotham Knights ervoor kunt kiezen om de hele game alléén maar met Nightwing te spelen, als je dat wil. Dit is ook waarom elk lid van de

> **"Ze hebben overduidelijk beide het verlangen én de ballen om het nalatenschap van Batman niet blind uit te melken."**



Gotham Knights

'Bat-familie' een compleet eigen skill tree heeft die jou de mogelijkheid geven om elk personage volledig naar je eigen hand te zetten. Mijn Red Hood, wiens fysieke aanvallen met gemak schedels zullen doen kraken, kan dus volledig anders uitgroeien dan de jouwe, die wellicht meer gefocust zal zijn op z'n guns. Dit is waarom Gotham Knights ook een hubgebied zal hebben: de Belfry. Deze 'tweede Batgrot' is waar je je personage zult kunnen aanpassen en levelen, en waar je nieuwe uitrusting zal kunnen craften. Wat een beetje (jawel, daar komt ie) Dark Souls-esque is, zelfs.

Progressie

De belangrijkste verschillen tussen de twee games op dít moment, echter, zijn de praktische, zoals het feit dat Gotham Knights volgend jaar uitkomt als cross-gen game, terwijl Suicide Squad een volledige next-gen-titel wordt die we pas laat in 2022 zullen mogen ontvangen. Hierdoor

Gotham Knights

NANAUE: KING SHARK
DE WANDELENDE TANK

Sommigen noemen Nanaue een gemuteerde freak; anderen weten dat hij een halfgod is: de zoon van de haaiengod Chondrakha. Maar iedereen noemt hem King Shark, een titel die dit gigantische, vervaarlijke wezen zeker verdiend heeft. Hij werd onderdeel van de Suicide Squad nadat hij gevangen werd genomen door Superboy, en sindsdien probeert hij z'n immense kracht vooral voor 't goede te gebruiken. King Shark kan niet alleen door bijna alles heen slaan en bijten, maar hij kan ook goed overweg met zwaar geschut als een minigun. Ook is 'ie niet kapot te krijgen gezien zijn huid de druk van de diepste oceanen kan weerstaan. Het grootste geheim van deze immer hongerige carnivoor, echter? Dat 'ie stiekem een gigantische softie is.



GEORGE HARKNESS: CAPTAIN BOOMERANG
DE SNELHEIDSDUIVEL

"Hij is de beste in het gooien van boemerangs" is wellicht niet de stoerste 'superkracht', maar onderschat deze Australische schurk vooral niet! Want niet alleen heeft Captain Boomerang een breed scala aan dodelijke werpprojectielen (ontploffende boemerangs, vlijmscherpe boemerangs, etc.), hij is ook doortrapt genoeg om helden als The Flash meerdere malen te slim af te zijn geweest. Daarnaast heeft hij in deze game ook een kracht die aanvankelijk alleen zijn zoon Owen had: kortstondige momenten van supersonische snelheid, vooral na het gooien van zijn iconische boemerangs. Harkness is dus een belangrijk onderdeel van de Suicide Squad, maar niet bepaald een betrouwbare: zelfpreservatie is immers altijd zijn hoofdprioriteit.

is ondergetekende (ondanks mijn voorliefde voor alles Batman) toch nét een tikkeltje meer hyped voor Suicide Squad. Want niet alleen heeft Rocksteady beloofd dat die game technisch behoorlijk imposant wordt, maar ook dat het een combinatie wordt van 'hun' diepgaande Arkham-gameplay én vernieuwende gunplay. Daarnaast is het van Gotham Knights bekend dat vijanden mee zullen levelen naarmate de speler sterker wordt, waardoor ik me een beetje begin af te vragen wat het precieze nut dan is van het progressiesysteem. Actie-RPG's zijn immers slechts zo goed als dat de 'groei' die ze bieden bestaansrecht heeft. Welke van de twee games op dit moment jouw voorkeur ook moge genieten, ze hebben overduidelijk beide het verlangen én de ballen om het nalatenschap van Batman niet blind uit te melken, maar er op creatieve wijze op voort te borduren. En als DC dat soort keuzes blijft maken, dan mag Marvel zich eindelijk eens heel veel zorgen gaan maken!

GOTHAM KNIGHTS



VERWACHTING SAMUEL:
Eindelijk krijgen badasses als Nightwing en Red Hood de kans om te shinen in een degelijke videogame! Nu maar hopen dat 't geen herkauwde Arkham-game met leuke Robin-skins is.

- + Nightwing! Red Hood! Robin! Batgirl!
- + Offline én singleplayer; geen 'live service'!
- − Als jij sterker wordt, dan worden vijanden dat ook.
- − Elk personage lijkt dezelfde gameplay te hebben.

BASICS
ACTIE-RPG
WB GAMES MONTREAL/WARNER BROS
1-2 SPELERS
2021

SUICIDE SQUAD: KILL THE JUSTICE LEAGUE



VERWACHTING SAMUEL:
Als games als Gotham Knights één probleem hebben, dan is het dat elk personage in de basis dezelfde dingen moet kunnen doen. Suicide Squad geeft je een heel team, waardoor elk personage lekker uniek kan zijn. Dope!

- + Rocksteady Studios verlaat de Batman-comfortzone.
- + Nu al hilarischer dan de eerste film.
- + Vier unieke en elkaar aanvullende personages.
- − Wéér een kwaadaardige Superman?!

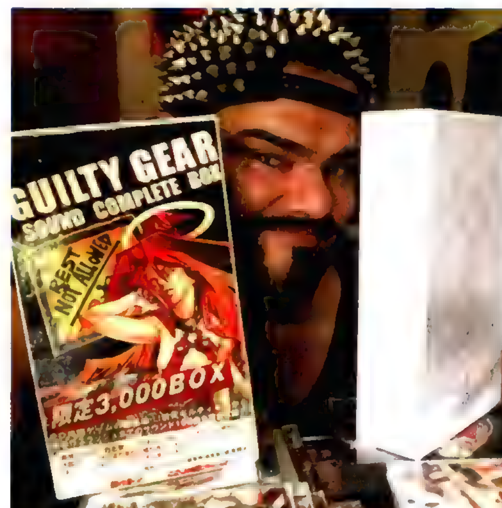
BASICS
ACTION-ADVENTURE
ROCKSTEADY/WARNER BROS
1-4 SPELERS
2022

CATAWIKI TELT JE WINST UIT

PURIJSBEPALING

SAMS ISHIWATARI SOUNDTRACKS

Speciaal voor de échte verzamelaars: onze eigen taxatierubriek! Diana van Catawiki gaat maandelijks een kneiterindrukwekkende collectible onder de loep nemen en er een prijs aan plakken. Eénmaal, andermaal…



SAMUEL

DAISUKE ISHIWATARI COLLECTIE



Daisuke Ishiwatari is één van de getalenteerdste mensen op de Aarde: hij heeft niet alleen de Guilty Gear-games gemaakt, maar hij heeft er ook alle muziek voor geschreven. Ook heeft hij soortgelijke geweldige, neo-klassieke metalcomposities afgeleverd voor de BlazBlue-serie en projecten als de Contra-game Hard Corps: Uprising. Ik bezit bijna al zijn uitgaves (een kleine 70 cd's en nog wat dvd's) want het behoort tot mijn absolute favoriete muziek, ooit. Dit vergaren was niet makkelijk of goedkoop, gezien zijn output alleen uitgebracht wordt in Japan en in zeer gelimiteerde oplages. De Sound Complete-boxsets van zowel Guilty Gear als BlazBlue alleen al hebben mij in totaal een paar honderd euro gekost, bijvoorbeeld. Ik ben erg benieuwd wat deze bijzondere, zeldzame, niche en (al zeg ik het zelf) goed gecureerde verzameling zou opbrengen op Catawiki!

DIANA'S TAXATIE

Hoi Samuel.

Wauw, wat een mooie verzameling! Ik kom ze af en toe nog wel eens los tegen op Catawiki of op een beurs, maar een totale verzameling van 45 items (ruim 70 cd's) van Daisuke Ishiwatari ben ik nog nooit tegengekomen. Dat moet wel heel veel tijd, moeite en ook geld gekost hebben om bij elkaar te krijgen.

De markt voor soundtracks is in Nederland erg klein als je het vergelijkt met andere continenten. Veel van deze uitgaves zijn alleen in Japan uitgekomen en dan ook nog voor een gelimiteerde tijd. Je zit ook altijd met het verzenden/invoeren van deze producten, waar ook veel geld in gaat zitten. Het is echt een unieke verzameling, met ook zeer zeldzame exemplaren ertussen. Ik zie wel dat je een aantal open hebt gemaakt, en zoals altijd geldt dat als ze sealed blijven, ze meer waard zijn. Maar ik taxeer jouw verzameling toch tussen de 2.000-2.250 euro.

OOK IETS VETS IN HUIS?

Heb jij een collectible, console of game in huis die wel eens wat kan opbrengen? Laat het ons weten en stuur een mailtje, samen met foto's van het item in kwestie en van jezelf mét het item naar **redactie@powerunlimited.nl** en misschien kom jij wel op deze pagina te staan!

DIANA'S DINGETJE

Het meest bijzondere dat ik afgelopen maand op Catawiki heb gezet is zonder meer Tarzan: Lord of the Jungle voor de Sega Game Gear. Deze game werd in 1994 uitgebracht door uitgever Game Tek en in het geval je niet weet wat een Game Gear is: deze handheld werd in 1991 in Europa uitgebracht als Sega's reactie op de Atari Lynx en de Nintendo Gameboy.

Terwijl de Game Gear eigenlijk een betere en sterkere machine was dan de Game Boy/Game Boy Color, lukte het Sega niet om Nintendo voorbij te streven. Dit kwam mede door het batterijgebruik van de Game Gear, dat fors hoger lag. Het voor die tijd krachtige apparaat hield het met zes AA-batterijen na maximaal tweeënhalf tot drie uur wel voor gezien, terwijl de Gameboy het rond de negen tot tien uur vol kon houden op vier AA-batterijen. De een slurpt, de ander zuigt. Daarnaast had Nintendo al een zeer brede fanbasis opgebouwd door de NES, waar ze bijna 62 miljoen exemplaren van hadden verkocht wereldwijd.

De game Tarzan: Lord of the Jungle is alleen uitgegeven in PAL-gebieden en dat in hele beperkte oplage, wat ervoor zorgt dat dit een van de meest begeerde games is onder Game Gear-verzamelaars wereldwijd. Het hoogste bod voor Tarzan: Lord of the Jungle op Catawiki was daarom niet minder dan 160 euro.

TUSSEN KUNST EN TWITCH

BACK TO SCHOOL

De scholen zijn weer begonnen en dat betekent dat de nieuwe PU na een maandje afwezigheid weer op de mat ligt. Het Twitch-kanaal heeft in de tussentijd natuurlijk niet stil gestaan, met o.a. een verdomd spannend Warzone-toernooi, een hilarisch Fall Guys-toernooi en een hele hoop andere mooie momenten.

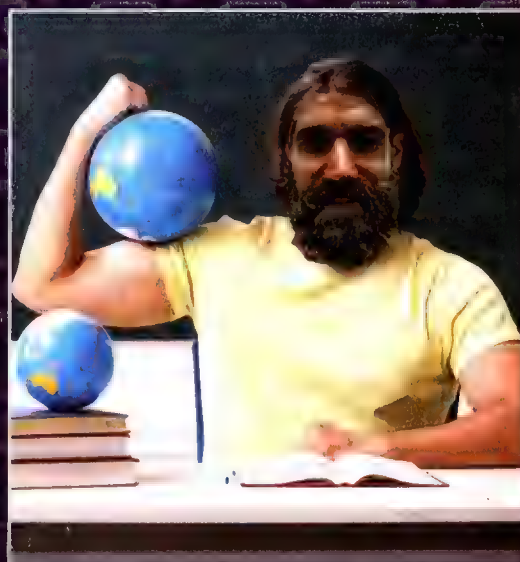


De PU-crew staat natuurlijk weer klaar om jullie na schooltijd (of onder werktijd) op te vangen. Tjeerd en Cody verzorgen jullie lunch. Wouter laat jullie weten waar de fuck Georgië ligt. Onze gymleraar Jacco zorgt ervoor dat je een beetje fit blijft. Martin is ondertussen razend enthousiast om Apex...wiskunde les te geven. Tijdens deze lessen is natuurlijk ook Lucas er om jullie van een lekker deuntje te voorzien en is Enno er om achter de jongens aan op te ruimen. Wie moet het anders doen?

Tot de volgende,
Rozenbeek. ✖











CALL OF DUTY: BLACK OPS COLD WAR

KLEINE STAP VOOR CALL GROTE STAP VOOR BL





Als Jacco diep in zijn hart kijkt is de eerste Call of Duty: Black Ops zijn favoriete deel ooit. Waarom? Woods, complottheorieën, mindfucks en vette maps en wapens. Precies de eigenschappen van Call of Duty: Black Ops Cold War.

Waar links en rechts lanceertitels voor de PlayStation 5 en Xbox Series X sneuvelen, moet Call of Duty: Black Ops Cold War per se dit najaar verschijnen. Tel daar een jaar minder ontwikkeltijd voor Treyarch bij op en je hebt een ontwikkelhel van Call of Duty: Ghosts-proporties. Toch had Activision een troefkaart, een hoop in bangere dagen waar zelfs ik niet op had gerekend: Raven Software. Raven is sinds de eerste Black Ops een stille kracht in de franchise – ik noem een Call of Duty: Warzone – en brengt de Black Ops-serie terug naar waar het begon.

Terug naar black ops

Nee, Black Ops Cold War is geen reboot – al zou ik het geloven als ze zeiden dat het wel zo is. De grimmige geheime operaties, politieke spelletjes en de serieuze ondertoon: alles wijst erop dat de game teruggaat naar de start van de Black Ops-serie. We schakelen zelfs weer tussen de Vietnamoorlog in 1968 en begin jaren '80, waar twee grootmachten er alles aan doen om niet de rest van de wereld mee te slepen in een nucleaire oorlog. De vrees voor het communisme, historische figuren en de mindfucks zijn precies de elementen die ervoor zorgden dat we destijds werden weggeblazen door de campagne. Oh, en complottheorieën natuurlijk.

Black Ops Cold War wil de geschiedenis op z'n kop zetten door je constant af te laten vragen of je de waarheid wel weet. In dit geval gaat het om Perseus, een bijna mythische spion die gedurende de geschiedenis een paar keer opduikt en blijkbaar een meesterplan heeft om Amerika omver te werpen. Hij stal in 1943 gegevens van het Manhattan-project te Los Alamos, deed een poging om een nucleaire bom te stelen in Vietnam en is nu blijkbaar terug om de VS helemaal kapot te maken. Dat Black Ops Cold War een direct vervolg op het eerste deel in de subserie is, betekent ook dat alle bekende koppen uit het eerste (en tweede) deel in volle glorie terugkeren. Mason, Woods, Hudson: ze zijn er allemaal. De cast wordt uitgebreid met een aantal andere misfists, waarvan Russel Addler veruit het belangrijkste figuur lijkt te zijn. Addler is een CIA-agent die een grote rol speelde in de Vietnamoorlog en als enige echt dichtbij kwam om de mysterieuze Perseus te vangen.

Far Cry of Duty?

Leuk, maar 'wat is er nieuw?' hoor ik je denken. Nou, Raven Software zet dit jaar hoog in op keuzevrijheid in allerlei soorten en maten. Zo creëer je een eigen soldaat aan het begin van de campagne door hem of haar een afkomst, professie en een aantal perks te geven. Daarmee gepaard gaat een heus dialoogsysteem tijdens missies, waarbij je dus besluiten neemt die invloed hebben op het verhaal. Misschien klinkt dat als iets absurds voor Call of Duty, maar vergis je niet: Treyarch deed dit eerder in Black Ops 2 en dat pakte waanzinnig goed uit. Neem de scène waarin je niemand minder dan Mason neer kunt knallen, en ik met open mond naar het scherm zat te kijken toen ik besefte dat hij écht dood was.

Iets gematigder enthousiast ben ik over de missies waarin spelers meer gameplayvrijheid krijgen. Een goed voorbeeld is het KGB-hoofdkwartier Loebjanka, waarin je als dubbelagent belangrijke intel moet

NIET ZO V.I.P.

Helaas is de nieuwe modus, V.I.P., niet zo... 'V.I.P.' Oké, we krijgen zelden een écht goede nieuwe modus in Call of Duty, maar Control uit Black Ops 4 was bijvoorbeeld best aardig. VIP daarentegen is een nogal platvloerse extractiemissie waarbij je één speler uit je team moet beschermen, of juist de V.I.P. uit het andere team moet zien neer te halen. Omdat iedereen één leven heeft kan het vooral op kleine maps érg snel voorbij zijn en is het eerder Team Deathmatch met permadeath dan een tactische operatie.

... OF DUTY, ...ACK OPS





zien te vergaren door de kaart van het gebouw te bekijken. Je kunt de missie op verschillende manieren voltooien, zoals iemands drankje vergiftigen of een hoge pief omkopen waarna je hopelijk zonder een paar dozijn 'reds' op je hielen het gebouw weer verlaat. Een ander voorbeeld is een van de twee optionele levels, dat letterlijk bestaat uit een mindfuck. Het is een groter, meer open gebied in Vietnam dat steeds reset met nieuwe vijanden en andere zaken. Deze koortsdroom is gebonden aan hints die je tijdens de campagne vindt en die meer informatie over het overkoepelende complot onthullen. Interessant is de Far Cry-achtige wijze waarop je te werk kan gaan: in 't licht of donker, en stilletjes met een kruisboog of gewoon via de voordeur.

Of dit de franchise op de juiste manier vernieuwt is nog maar de vraag. Maar weet je, waarschijnlijk zit het met de campagne wel goed. De game bevat ook klassieke missies met keiharde muziek op de achtergrond terwijl Woods scheldend een aantal 'reds' naar het hiernamaals knalt. Het geluid is waanzinnig gedetailleerd, de neonlichten geven het een lekker jaren '80-sfeertje en bovenal bezoek je Amsterdam in de game. In een bar genaamd 'De Stier' welteverstaan.

> **"Het voelt een beetje als een samensmelting van het tactischere, tragere Black Ops 4 en het vrij 'realistische' Modern Warfare."**

Samensmelting

Qua gameplay is Black Ops Cold War een interessant beestje. Het voelt een beetje als een samensmelting van het tactischere, tragere Black Ops 4 en het vrij 'realistische' Modern Warfare. Dat betekent dat de game behoorlijk arcade aanvoelt: weinig terugslag, snelle herlaadanimaties, subtiele healthbalken en een iets hogere time to kill dan vorig jaar. Ook kun je net als in Black Ops 4 oneindig sprinten – je krijgt zelfs een korte boost als je begint –, is sliden ontzettend effectief, is de traditionele minimap terug en kun je niet meer mounten om je terugslag te verminderen. Kortom: het is weer even wennen.

In ieder geval wat de multiplayermodus betreft is Black Ops Cold War niet zozeer superieur (of inferieur) aan Modern Warfare, maar komt het dit jaar vooral aan op persoonlijke voorkeur. Als een malle rondrennen, springen en sliden wordt beter beloond en ook de maps zitten iets traditioneler in elkaar. Veruit mijn favoriet tot nu toe is Miami: een map in South Beach die bestaat uit drie lanen met hotels, zwembaden en kleurrijke lampen. Naast 6v6-maps experimenteert Treyarch ook met grotere omgevingen in de modi Combined Arms (24 spe- »





lers) en een nog niet onthulde modus genaamd Fireteam. Daarin vind je voertuigen als tanks en boten, inmiddels voor Call of Duty geen wereldschokkende elementen meer.
Wel nieuw zijn ziplines, waarmee je op hoge snelheid afstanden aflegt, met het risico neergeknald te worden door een of andere toxic YouTuber aan de andere kant van de map (getest en bewezen). Het is een grappig element, dat essentieel is op de map Armada. Die bestaat uit een vloot van slagschepen in de zee, die je steeds entert door te ziplinen, of ouderwets te zwemmen. Armada is wel een tikkeltje chaotisch door de wirwar van kabels en de grote watermassa, maar het is fijn dat Treyarch hun iconische mapdesign een beetje los durft te laten.
Interessant is hoe de objective-based modi worden gestimuleerd door scorestreaks. Treyarch beloonde spelers die zich daadwerkelijk bezighouden met het doel van de modus altijd al, maar ditmaal telt je score standaard door als je sterft. Dat gaat vrij traag, dus verwacht niet dat je per potje tien Napalm Strikes op je donder krijgt. Tenzij je tegenstanders score multipliers krijgen door achter elkaar punten binnen te harken zonder te sterven, dan wel.

Cross-gen, cross-play, cross-alles

Godzijdank neemt Treyarch het Gunsmith-systeem uit Modern Warfare min of meer over. Je kan per wapen vijf attachments kiezen uit tientallen onderdelen, en met de Gunfighter-Wildcard zelfs acht stuks. Is dat een overkill? Oh, jazeker. Vind ik dat erg? Absoluut niet! De wapen-





selectie is daarbij uitstekend, met klassiekers als de AK 74-U, AK 47, de Stoner LMG, de Raffica en een hoop nieuwe schietijzers. En alles wat erbij komt in de komende maanden is, net als alle maps en andere content, gratis.

Met Black Ops Cold War zet Activision dan ook definitief in op het bij elkaar brengen van spelers, in plaats van ze te versplinteren middels betaalde DLC en lootboxen. Sterker nog, de game ondersteunt cross-play tussen PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X én PC. Je moet helaas wel een tientje extra betalen om te upgraden naar next-gen (zit ome Activision om geld verlegen?), maar daar krijg je wel een 4K-resolutie, ray-tracing en zelfs 120fps-ondersteuning voor terug. En als ik eerlijk ben kan vooral de multiplayermodus dat wel gebruiken. Het is niet lelijk, maar ook geen duidelijke grafische verbetering. Een beetje net als ik ten opzichte van vorig jaar.



En hoe zit het dan met Warzone? Nou, dat gaat gewoon door. Het komende jaar kun je Black Ops-wapens, -voertuigen en -personages verwachten die middels een nieuwe battle pass aan de game worden toegevoegd. Deze dingen kun je ook weer gebruiken in de multiplayermodus van de game, vergelijkbaar met – komt 'ie weer – Modern Warfare. Helaas heb ik verder nog niets gezien of gespeeld van Warzone, evenals de nieuwe Zombies Mode, maar er komt ongetwijfeld een nieuwe map met kekke Black Ops-omgevingen.

DE PERSTRIP IS DOOD

Vorig jaar ging ik voor Call of Duty een kleine week naar L.A. om te dineren met Rico Verhoeven, chillen op Santa Monica Boulevard en keihard de multiplayermodus te spelen. Dit jaar is natuurlijk alles anders en was het bizar genoeg mogelijk om thuis op mijn PS4 mee te doen aan de Alpha, en dat werkte uitstekend. Dat laatste is cruciaal, want ik ben bang dat Activision en grote uitgevers volledig overstappen op deze digitale sessies. De perstrip lijkt definitief dood, helaas...

'Gewoon' een nieuwe Call of Duty?

Dus, is Call of Duty: Black Ops Cold War de terugkeer naar de kern van de serie waar je als liefhebber op hoopt? In zekere zin wel. De personages, de campagne, de wapens: het doet heel sterk denken aan de eerste Black Ops. Het pikt de beste elementen van Modern Warfare mee, terwijl Treyarch wederom een uniek gameplaygevoel weet op te brengen. Aan de andere kant heb ik een beetje het gevoel weer met 'gewoon' een Call of Duty te maken te hebben, in tegenstelling tot de kleine revolutie van vorig jaar. Geen zorgen, je gaat je kostelijk vermaken, maar echt wereldschokkend is het allemaal niet. ★



VERWACHTING *JACCO:*
Ik heb megaveel zin in deze 'echt geen reboot' van Call of Duty: Black Ops, ook al wordt het niet zo'n grote sprong vooruit als vorig jaar.

- + Voelt als een reboot van de eerste Black Ops.
- + Keuzesysteem kan goed uitpakken.
- + Multiplayermodus voelt lekker arcade.
- - Mini-evolutie van Modern Warfare.

FIRST-PERSON SHOOTER
TREYARCH/RAVEN SOFTWARE/ACTIVISION
1 SPELER
13 NOVEMBER





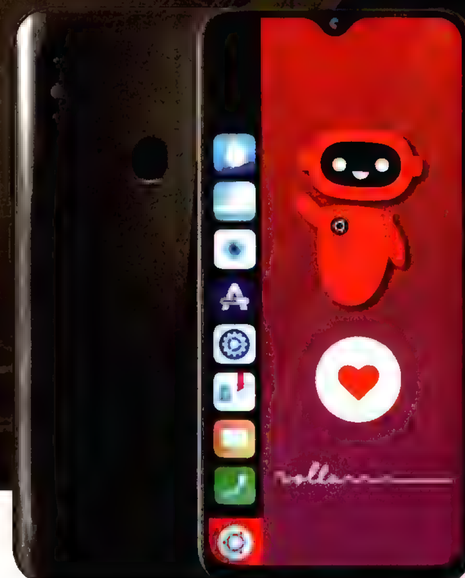
WE BELIEVE IN FREEDOM OF CHOICE

with Volla and Ubuntu Touch

We leven in een tijd waarin onze keuzevrijheid onder druk staat. De markt van mobiele telefoons wordt gedomineerd door enkele grote partijen die je hun diensten leveren in ruil voor jouw gegevens. Onze telefoons weten precies wat we doen en wanneer. Bovendien worden we continu afgeleid door de vaak ongevraagde meldingen van allerlei verplichte apps.

Wij - Volla en de UBports community - geloven in een transparante wereld waarin je zelf kiest hoe je je telefoon wilt gebruiken en met een besturingssysteem dat je privacy beschermt. Met die gedachten bundelden we onze kracht en ontwikkelden een prachtig alternatief: met de Volla Phone richt je je op mensen en inhoud in plaats van op apps en met het veilige Ubuntu Touch besturingssysteem is je privacy gewaarborgd.

De Volla Phone met Ubuntu Touch: de perfecte match in de strijd om keuzevrijheid en privacy.



Meer informatie:

Ubuntu Touch | www.ubports.com/join-us
Volla Phone | www.volla.online

DESIGNED, DEVELOPED AND PRODUCED IN GERMANY

volla

ubuntu touch

VANAF NU WORDT HET... SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

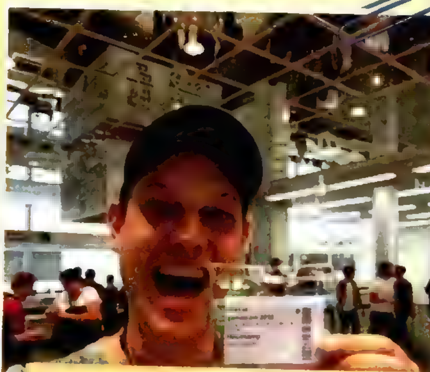
"IK VOELDE ME DE WOLF OF WALL STREET. DROOMDE OVER WITTE TESLA'S EN HALFNAAKTE VROUWEN DIE DRUIVEN IN MIJN MOND PROPTEN."



Graddus spreekt openhartig over een droom die geen waarheid mocht worden.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

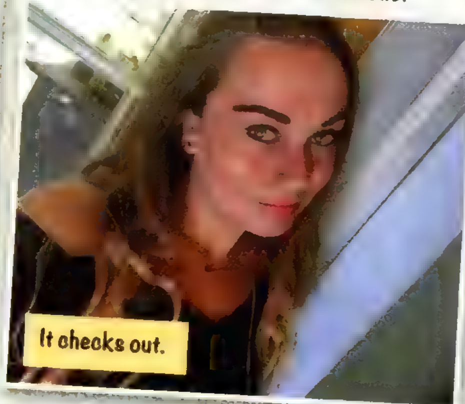
"IT'S ALL ABOUT THE GAMES, PHIL SPENCER. EN ALS JE DAT NA AL DIE JAREN NOG STEEDS NIET BEGRIJPT, BEN JE EEN FLAPDROL!"



Het is maar goed dat er even geen game-conventies zijn, want er staat nu een grote, groene X op Florians rug.

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"JE KRIJGT HEM VNDG VN ME. LLEEN IS ER EEN KNOP STUK VN MN TOESTENBORD."



It checks out.

"WEET JE HOE MOEILIJK HET IS OM EEN FOTO TE MAKEN VAN JE EIGEN RUG?"



Daar is de selfiestick voor uitgevonden, Wouter.

"HET, EH, IS NIET GOED GEGAAN. :')"



Gevalletje 'no shit, Sherlock'.

REVIEWS

IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

Crusader Kings 3

The Sims 4: Journey to Batuu

Ary And The Secret of Seasons

Wasteland 3

Tamarin

Craftopia

A Short Hike

Boomerang Fu

SINGLEPLAYER MAG TEGENWOORDIG NIET MEER SINGLE ZIJN

DE TOEGEVOEGDE WAARDE VAN MULTIPLAYER

Steeds meer singleplayergames lijken tegenwoordig kort na release een extra multiplayermodus te krijgen. Reden tot vreugde: grátis meer content! Of ondermijnen deze extra's toch het bestaansrecht van singleplayer-ervaringen?

Het begint een trend te worden: singleplayergames die een paar maanden na release opéens spelers de mogelijkheid geven om, eh, dingen te doen die níét singleplayer zijn. Geloof je me niet? Onlangs kregen we, uit het niets, te horen dat populaire indiegame Untitled Goose Game gezegend zou worden met coöperatieve multiplayer, zodat gamers straks met twéé ganzen de levens van onschuldige dorpelingen kunnen terroriseren. Rond dezelfde tijd kwam Sucker Punch met het nieuws dat ook zij multiplayer gaan toevoegen, namelijk aan hun megahit Ghost of Tsushima. Want ui-ter-aard is dat wat dit historische, semi-realistische avontuur miste: een modus waarin het centrale thema volledig overboord wordt gegooid zodat men, à la Nioh, op coöperatieve wijze kan inhakken op mythologische demonen. Ja, man.





CHARME

Het punt is in ieder geval dat als de twee uiterste extremen van het gamelandschap (een koddige indiegame die gemaakt is door vier mensen en een AAA-ultrahit die miljoenen heeft gekost) een bepaald gedrag vertonen, de rest van de industrie dat ook gaat doen. "Ja, dus?", hoor ik je denken. "Wat is er mis met grátis meer content?" Nou, het artistieke element, bijvoorbeeld. Het maken van een singleplayergame is een compléét andere kunstvorm dan die van een multiplayer, aangezien de een op maat gemaakte, verhalende hindernisbanen maakt, terwijl de ander zich focust op arena's waar iedereen het op gebalanceerde wijze tegen elkaar moet opnemen, bijvoorbeeld. Dat tweede op geforceerde wijze combineren met 't eerste zal nooit een meesterwerk voortbrengen; zo verliest Ghost of Tsushima met de Legends-modus z'n historische charme, en wordt Untitled Goose Game met een extra gans véél te makkelijk.



DRIE GEFORCEERDE MULTIPLAYERMODI DIE VERRASSEND GEWELDIG BLEKEN TE ZIJN



Metroid Prime 2: Echoes (2004)
Metroid heeft altijd om verkenning en het gevoel van isolatie gedraaid, dus multiplayer? In een Metroid-game? "Asjeblieft niet!", dacht men. Toch kwam het vervolg op het revolutionaire Metroid Prime opeens met competitieve multiplayer. Weinigen hebben het een kans gegeven, maar het bleek extreem verslavend te zijn! Ondanks de 'typische' deathmatch-achtige opzet van de twee modi, bleef alles namelijk ontzettend aanvoelen als Metroid: de focus lag immers niet op snelle reflexen en nauwkeurig richten, maar op het verkennen van de arena's, het zoeken van krachtige ammunitie, het tot je voordeel gebruiken van de omgeving, en het slim inzetten van tijdelijke power-ups. Tegenstanders 'hacken' zodat hun visie gedwarsboomd werd, was hier een uiterst memorabel voorbeeld van. Breng multiplayer terug in Prime 4!

Resident Evil 5 (2009)
Ook Resident Evil was zo'n franchise waarbij multiplayer heiligschennis leek. Want wat is er nou eng aan overspoeld worden door zombies als je een maat bij je hebt die jou ondersteunt? Ironisch genoeg bleek dat sentiment te kloppen: Resident Evil 5 was allesbehalve eng in coöp. Maar het was wél ontzettend leuk! Sterker nog: het was de enige manier waarop er werkelijk van Resident Evil 5 genoten kon worden, want in je eentje spelen betekende dat compagnon Sheva door kunstmatige 'intelligentie' bestuurd werd. En iedereen die dat gedaan heeft kan je vertellen dat A.I.-Sheva sneller door haar genezende kruiden ging dan de PU-redactie door een krat bier op vrijdagmiddag. Ugh.





Just Cause 2 (2010)
Just Cause 2 is een van de leukere openwereldgames. En niet alleen vanwege de vrijheid of de vele voertuigen die het fictieve eiland Panau de speler biedt. Nee, vanwege één cruciale toevoeging: de enterhaak. Want daarmee kun je jezelf aan álles vastmaken. En niet alleen jezelf, maar ook, bijvoorbeeld, twee voertuigen. Pure ravage. De enige manier om dit gestoorder te maken? Door een multiplayer-mod te installeren die het toelaat om een dozijn spelers tegelijkertijd te laten aanklooten. En, ja, we spelen een beetje vals door een mod te bespreken, maar is er iets grappiger dan een nietsvermoedende maat vastmaken aan een opstijgende straaljager?

RECYCLEN

Zie ook games als The Last of Us en BioShock 2. De kans is groot dat je niet eens kunt herinneren dat die games een multiplayer hadden, en dat komt omdat ze voor geen meter pasten bij de games waar ze voor ontwikkeld werden. Dus waarom de tijd, de financiën en de mankracht investeren in zulke rare, extra modi? Waarom niet gewoon een nieuwe game maken?! "Omdat geld", natuurlijk. Een lauwe multiplayermodus ontwikkelen en die tegelijkertijd uitbrengen met de singleplayer is zonde van het geld, maar het achteraf doen? Wanneer de singleplayer al succesvol is? Dat is eigenlijk best geniaal. Want je hebt het publiek al én je hebt de assets al, die je makkelijk kunt recyclen. En het neemt geen geld of aandacht weg van de ontwikkeling van de singleplayer, want die is al maanden uit. Achteraf een multiplayer uitbrengen is dus een relatief simpele en goedkope manier om nieuwe klanten te lokken en bestaande klanten sterker aan je merk te binden.





SIMULATIE

Uiteraard zijn gratis multiplayer-uitbreidingen ook voor ons, de gamers, een toegevoegde waarde. Want of het nou komt door de politieke polarisatie of de social distancing die we moeten nastreven vanwege een wereldwijde pandemie: de waarheid is dat we in een erg geïsoleerde samenleving leven. En een van de leukste manieren om als gamer te verbinden met een ander, was door samen op de bank coöperatief te gamen. Dat steeds meer games ons dus een manier geven om onze favoriete singleplayer-ervaringen ook met anderen te kunnen delen – om die 'couch co-op' op online wijze te simuleren – is in deze eenzame tijden dus goud waard. Zolang deze updates dus gratis blijven én ze de ontwikkeling van de singleplayer niet in de weg zitten, is deze 'trend' dus iets wat we alleen maar kunnen toejuichen! ✖

MR. XBOX SNAPT ER NOG STEEDS GEEN REET VAN

PHIL SPENCER IS EEN FLAPDROL



De Xbox One was niet bepaald het succes waar iedereen op hoopte. Florian had vertrouwen in Phil Spencer om het zinkende schip te redden, maar dat bleek niet helemaal terecht. Zijn Xbox Series S/X ook gedoemd om te mislukken?

De Xbox One had een zware start. Op het moment van launch was Don Mattrick de baas, en hij had ideeën over de nieuwe Xbox die bij gamers in totaal het verkeerde keelgat schoten. Zo werd Kinect heel hard gepusht, werden ook fysieke games gekoppeld aan accounts (zodat ze niet verkocht of uitgeleend konden worden) en moest Xbox One verplicht aangesloten zijn op het internet, om verbinding te maken met Microsoft-servers.
Na veel heisa rond de situatie liet Don Mattrick weten dat deze ideeën niet zomaar veranderd konden worden, aangezien de hardware geheel ontwikkeld was rond deze architectuur. Niet lang daarna verdween Don met de staart tussen zijn benen bij Microsoft en nam Phil Spencer plaats op zijn stoel. Hij schrapte de verplichte Kinect en al die andere bullshit en het leek er op dat Phil het kunstje ging flikken.

Wat Phil fantastisch heeft gedaan de afgelopen jaren is het uitbouwen van Xbox Live. Xbox Game Pass en xCloud zijn niets minder dan meesterlijk en ook de manier waarop Phil de focus heeft gelegd op de backwards compatibility van de Xbox-consoles is geweldig. Het feit dat we zo'n beetje alle oude Xbox-games op Xbox One X in 4K kunnen spelen is een super vette feature, die verder uitgebouwd gaat worden op de Xbox Series S/X. Phil is de afgelopen jaren ook die sympathieke kalme dude gebleken die lijkt te luisteren naar de gamers en oprecht het beste gaming-platform op aarde wil maken, ongeacht of dit het meeste geld zou opleveren voor Microsoft. Hij maakt beslissingen met de gamer in het achterhoofd en dat kunnen we met z'n allen goed waarderen. Phil is een publiekslieveling geworden die iedere keer het juiste antwoord lijkt te hebben op verontrustende vragen van gamers.
Het grootste voorbeeld hiervan is het ontbreken van vette exclusive games voor Xbox One. Phil heeft keer op keer gezegd hoe hij de klaagzang over het gebrek aan exclusives hoort en het daar mee eens is. Wij gamers snappen vervol-







PLAYSTATION IS GEEN CONCURRENTIE

Hoe bizar het ook mag klinken, Phil Spencer heeft van de daken geschreeuwd dat Sony en de PlayStation 5 helemaal geen concurrentie zijn voor Microsoft en de Xbox Series S/X. Volgens hem zijn het juist bedrijven als Google en Amazon waar Microsoft de strijd mee aan moet gaan, en ondanks dat ik die visie enigszins begrijp, ligt de focus helemaal verkeerd.

Phil doelt hier namelijk op het 'service'-gedeelte van Google en Amazon, waar Microsoft een graantje van wil meepikken. Daarom worden Game Pass en xCloud zo hard gepusht. Phil maakt geen geheim van het feit dat hij de techniek achter Google Stadia interessant vindt en xCloud is daar een direct gevolg van. Op zich niks mis mee, maar hij vergeet hierin het allerbelangrijkste: de content! Terwijl Microsoft van de daken schreeuwt hoe fantastisch Game Pass en xCloud wel niet zijn, kondigt Sony de ene na de andere vette game aan voor de PlayStation 5. Het is een beetje zoals de Xbox One-E3-presentatie in 2013, waarin Microsoft alleen maar praatte over de tv-mogelijkheden van de Xbox One.

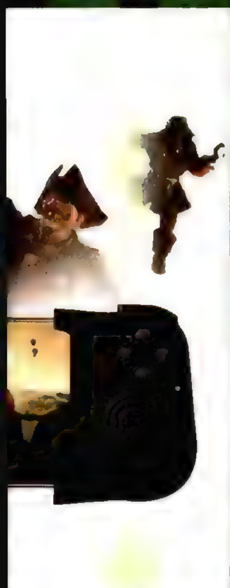


Daar komt bij dat Phil zegt dat hij het niet zo boeiend vindt hoeveel Xbox Series S-/X-consoles verkocht gaan worden, aangezien het hem meer draait om de kwaliteit van de services. Met xCloud kan je op nog veel meer apparaten spelen, daar gaat het blijkbaar om.

gens dat het maken van goede games tijd kost en dus wachten we geduldig op de mooie dingen die komen.

In de tussentijd zijn we echter al een paar jaar verder, blijft Phil Spencer mooie beloftes maken en staan we op het punt aan de nieuwe generatie consoles te beginnen. En terwijl de PlayStation 5-hypetrein al aardig op stoom komt, is Microsoft op bepaalde punten nog steeds aan het klooien en worden er opnieuw fouten gemaakt alsof er niets is geleerd van het Xbox One-fiasco.

In de kaders een aantal voorbeelden van hoe Phil Spencer de plank volledig misslaat met Xbox Series S/X. Ik hoop oprecht dat deze nieuwe generatie succesvol wordt voor Microsoft, maar ook voor de hele industrie en natuurlijk gamers in het bijzonder. Concurrentie is namelijk altijd goed, ook Sony heeft dat hard nodig. De Japanse consoleboer werd bijvoorbeeld veel te cocky in aanloop naar de PlayStation 3. Die Sony willen we nooit meer zien, en dan helpt het als Xbox in vorm is.

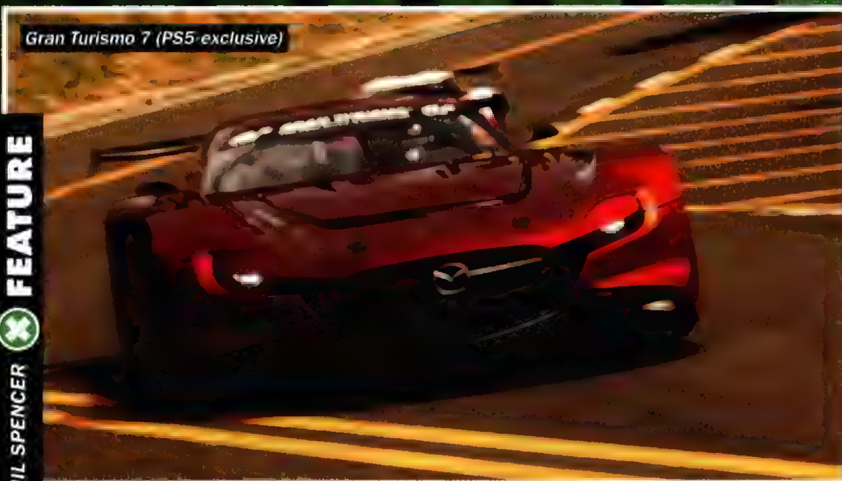







Horizon Forbidden West (PS5-exclusive)


Ghostwire: Tokyo (PS5-exclusive)


Gran Turismo 7 (PS5-exclusive)


Demon's Souls (PS5-exclusive)

REACTIE OP DE PLAYSTATION 5

Toen de eerste Xbox Series X-games werden getoond, was niemand echt onder de indruk. Phil Spencer schoot in de verdediging en gaf de hype weer een schop onder z'n hol door te zeggen dat dit alleen nog maar een aantal games van 3rd-party ontwikkelaars zijn, en we pas echt omver geblazen zouden worden door de games van 1st-party devs. Phil deed hier nog een flinke schep bovenop door nogal kalmpjes te reageren op het PlayStation 5-reveal-evenement. Hij liet merken niet heel erg onder de indruk te zijn geweest en zei vertrouwen te hebben in wat Microsoft zou gaan showen voor de nieuwe Xbox. Hij zei letterlijk zich nog beter te voelen over Xbox Series X en de games na het zien van de PlayStation 5 en diens games.
De hype die Phil zelf had gecreëerd was gigantisch! En toen kwam Microsoft eindelijk met zijn 1st-party-games-event... en dat viel behoorlijk tegen. Deze keer was Phil veel te cocky, zelfs voor Mr. Xbox himself.

TWEE JAAR LANG GEEN EXCLUSIVES

Xbox One S/X worden de komende twee jaar nog volledig ondersteund, en dat betekent ook dat Xbox Series S/X de komende twee jaar geen exclusieve games krijgen. Toen dit bekend werd viel ik bijna achterover uit mijn stoel – what the actual fuck?
Volgens Phil doen ze dit om Xbox One S-/X-bezitters niet te verplichten om meteen de nieuwe hardware te kopen. Een nobel idee, maar Phil vergeet hiermee dat het een vreselijke klap is in het gezicht van de gamers die wel hun zuurverdiende centen aan de Xbox Series S/X uitgeven.
De Xbox One is inmiddels zeven jaar oud en was eigenlijk al verouderd toen de console uitkwam in 2013. Die oude hardware moet je zo snel mogelijk de nek omdraaien om de ontwikkeling van games een vette boost te geven! Einde-fucking-lijk hoeven devs geen rekening meer te houden met die verouderde hardware, maar Microsoft verplicht ze alsnog er nog even twee jaar mee door te gaan.
En weet je wat het gevolg daarvan is? Een game als Halo Infinite, die er op de Xbox Series X nog steeds uitziet als een game voor de Xbox One. Door deze beslissing kan er simpelweg geen next-gen-stap gemaakt worden in games. Het is ook de reden dat de nieuwe Fable en Forza pas over twee jaar zullen verschijnen.



TE VEEL XBOX-CONSOLES

Voorlopig hebben we te maken met vijf Xbox-consoles. We hebben de originele 'videorecorder', Xbox One. Daarnaast is er de Xbox One S, met strakker design en iets hogere clockspeeds. Dan is er nog de high-end Xbox One X, met nog veel hogere clockspeeds en 4K-mogelijkheden.

Daar komt straks de Xbox Series S bij, die vooral wat betreft CPU en SSD een flinke upgrade is ten opzichte van de Xbox One X, en als laatste de Xbox Series X, de krachtpatser met de dikste specs. Het zijn er teveel, en het helpt niet dat ze allemaal een verwarrende naam hebben. Xbox One, Xbox One S, Xbox One X, Xbox Series S, Xbox Series X, pppfff... Het begint voor hardcore gamers inmiddels al behoorlijk ingewikkeld te worden, kan je nagaan wat de casuals en ouders denken. En dat is nog tot daar aan toe, maar dit moet een hel zijn voor de ontwikkelaars die met veel verschillende en sterk verouderde hardware te maken hebben. Ik hoop oprecht dat Microsoft terug komt op deze beslissingen en zo snel mogelijk de Xbox One-consoles laat vallen, ze zijn alleen maar een blok aan het been.

DE GAMES

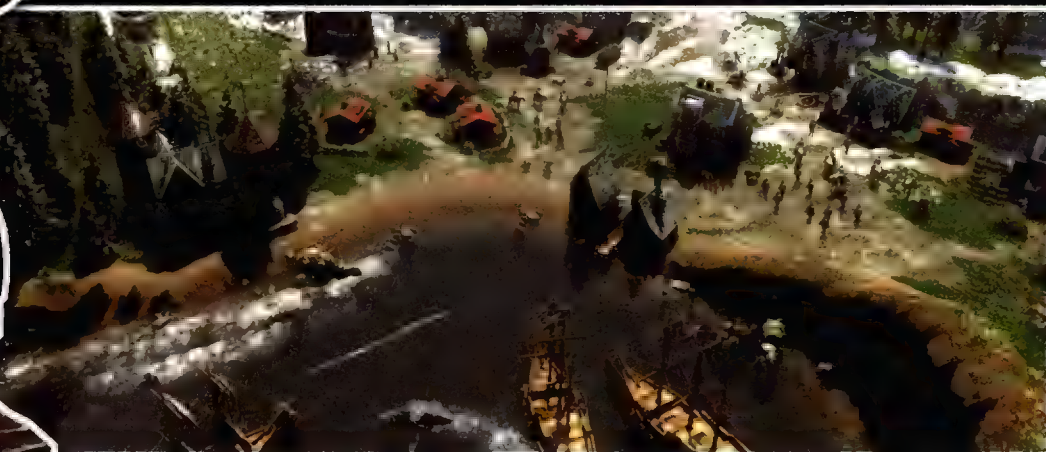


Waarom viel de Xbox One-generatie zo tegen? Was het door de valse start, of toch de visie van Don Mattrick? Kwam het door de hardware? Nee, de hoofdreden is simpelweg het ontbreken van vette exclusives! De PlayStation 4 gaat de boeken in als een console met tientallen gruwelijke exclusives, waar je in je blote reet voor naar de winkels rent, zelfs als je nog geen PS4 had. Xbox One had veel te weinig van dit soort system sellers.

Gelukkig was daar Phil Spencer, die dit als geen ander leek te begrijpen en jaren geleden al beterschap beloofde. Er zijn zelfs een aantal mooie deals en overnames van bekende studios geweest, die nu exclusief games maken voor de Xbox. He he, gelukkig, jongens, eindelijk snapt Microsoft het en kunnen we opgelucht adem halen. Laten we die nare smaak van de Xbox One vergeten en focussen op de vette games voor Xbox Series S/X! Eeuh... Phil? Waar zijn die games dan? Xbox Series S/X staan op het punt uit te komen, je gaat ons toch niet echt vertellen dat je weer geen vette games hebt, toch? Je weet immers al jaren dat je een nieuwe generatie Xbox gaat uitbrengen? En waarom Xbox One zo heeft gefaald? En wat je gamers al jaren belooft?

Oh nee, wacht, ik begrijp het al... Het komt natuurlijk omdat je de PlayStation 5 helemaal niet als concurrentie ziet. En omdat het niet uitmaakt hoeveel Xbox Series S-/X-consoles je verkoopt. En omdat xCloud te gebruiken moet zijn op iedere shitty smartphone en tv. En omdat je devs verplicht nog rekening moeten houden met zwaar verouderde Xbox One-hardware.

It's all about the games, Phil Spencer. En als je dat na al die jaren nog steeds niet begrijpt, ben je een flapdrol!



Van Nintendo tot DC Tatoeages van de PU-REDACTIE

Een anker, een stel koikarpers: tattoos komen in allerlei soorten en maten. De een geniet ervan om acht uur lang met een naald te worden bewerkt, de ander begint al te jammeren na vijf minuten. Opvallend genoeg willen de redacteuren daar niets over kwijt, maar ze delen hier wel hun mooiste popcultuur-prentjes.

Tattoos worden steeds normaler. Dat cliché hoor je al jaren, maar we kunnen er steeds minder omheen. Immers kun je inmiddels prima een goede baan scoren met getatoeëerde armen en kijken we er ook niet meer verschrikt van op als iemand helemaal volstaat. Tattoos bestaan al eeuwen en waren vooral vroeger erg locatiegebonden. Je ziet het bijvoorbeeld in de Yakuza-games: tattoos zijn in Japan altijd voor de echte bad guys geweest. Tegelijkertijd gebruiken de Maori de lichaamsversiering om te laten zien dat ze hun sporen al hebben verdiend.
Hoewel die vormen en imago's van tattoos er nog steeds wel zijn, is huid-inkt allang niet meer iets voor krijgers en criminelen. Dat bewijzen ook onze redacteuren: er komen allerlei stijlen en onderwerpen voorbij. Sommige mensen hebben er vijftien, anderen zijn net aan hun eerste begonnen. Dit zijn de popcultuurtattoos van de redactie:



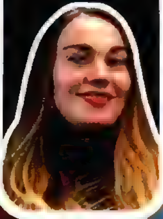
Marvin

"Zonder BioShock was ik waarschijnlijk nooit gamejournalist geworden. Klinkt heftig, is toch zo; die game opende mijn ogen voor wat er mogelijk is met dit waanzinnige medium en liet me zien dat ik mijn hobby best 'serieus' mag nemen. De dystopie die Rapture heet liet me nadenken over geloof, bestuursvormen, machtsstructuren en nog veel meer, en hoewel niet iedereen dat even interessant vindt, ontplofte mijn destijds dertienjarige brein.
Het zetten van deze tatoeage op mijn achttiende markeerde het begin van mijn carrière als gamejournalist – hoe dan ook moest en zou ik werken in deze industrie, en een studie journalistiek en Nederlands volgden. Ruim acht jaar later type ik dit als eindredacteur van mijn favoriete magazine aller tijden, nog altijd met een beetje ongeloof dat mijn leven er nu zo uitziet. Iets waar ik zó blij mee ben dat ik het eigenlijk wil vieren met een nieuwe gametattoo... tijd voor een vervolgartikel, dus! "

Jurjen

Een artikel als dit kan niet bestaan zonder input van Jurjen. Deze man heeft zo'n gedurfde tattoo: je herkent 'm niet alleen aan zijn Drentse accent, maar vooral aan het enorme Nintendo-logo dat op zijn been prijkt:





Lucas

"Ik ben bezig met een gametattoo, maar die moet nog worden gezet. Wel heb ik er eentje van de band Red Hot Chili Peppers."





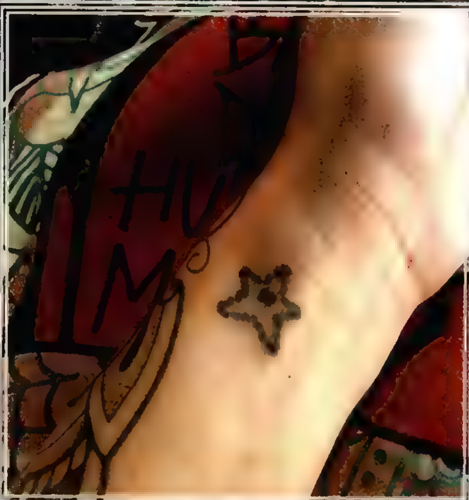
Wouter

"Al jaaaaaaaaren wilde ik een tattoo (de schrijfster van dit artikel heeft me zelfs tweemaal een tatoeagetegoedbon gegeven als cadeau), maar had ik nooit echt een idee waar ik tevreden mee was. Totdat ik bij Neo in The Office te Rotterdam binnenliep en haar art zag: inspiratie sloeg in als een bliksem! Ik zag in haar stijl helemaal voor me hoe een vrouwelijke Dart Vader-samurai en een Batwoman-ninja met elkaar in gevecht waren, als een fucking visioen. Neomi vond het awesome, maakte er precies van wat ik voor me zag en twee inktsessies van vier uur later is dit het resultaat. Geen moment spijt gehad en het jeukt al een tijdje om een tweede te laten zetten. Misschien iets met XCOM. En ja, die Neo waar ik het over heb is inderdaad degene die deze maand de awesome cover heeft gemaakt!"

Laura

"Een van mijn eerste tattoos was een gamegerelateerd exemplaar: de overwinningsster uit de oude Super Mario Bros.-games. Enerzijds omdat Mario de man van mijn leven is, maar ook omdat ik er goede herinneringen aan koester. Dankzij deze games was ik verknocht aan gamen en dat is er zo'n dertig jaar later nog steeds niet uit. Een tattoo-artiest heeft me wel eens gezegd dat de ster eigenlijk andersom had moeten staan, want nu is hij naar mij gericht in plaats van de rest van de wereld. Prima, ik laat die sterren in de game ook echt niet voor iemand anders liggen hoor."

"Naast de Mario-ster prijkt een soort plattegrond van Star Wars' Millennium Falcon op mijn arm. Ik heb tattoos van een stuk of acht verschillende artiesten, maar ze hebben allemaal iets gemeen: zwarte lijnen. Zo ook in de schattige versie van de spiegel uit Belle & Het Beest op mijn rug, inclusief het glas in lood uit de film. Tot slot heb ik vlak voor alle corona-ellende begon Lois Lane op mijn bovenbeen laten zetten: een vrouw die altijd als die damsel in distress wordt gezien, maar die in haar debuut gewoon een spion in zijn gezicht slaat. Deze journalist wordt heel blij van DC's bijdehante ster-reporter." ✖







WAT WIL EPIC?

Het zal je niet zijn ontgaan: Epic heeft ruzie gezocht (en gevonden) met Apple. Een ruzie die alleen maar negatieve gevolgen lijkt te hebben, niet in de laatste plaats voor Epics eigen klanten die graag Fortnite op hun iOS-systemen willen spelen. Dus waarom is Epic die ruzie nou eigenlijk begonnen?



Sinds 27 augustus is het niet meer mogelijk om Fortnite op een iPhone of iPad te spelen. Dat betekent dat de 12 procent van alle Fortnite-spelers die de game op iOS speelden nu niet meer 'even een potje' kunnen gaan knallen. Wat wil zeggen dat wereldwijd al zo'n dertig miljoen mensen last hebben van de ruzie tussen Epic en Apple.
Dan zijn er ook nog de negatieve gevolgen voor de strijdende partijen zélf, die bakken met geld verliezen. Zowel aan misgelopen inkomsten als aan advocaten, procedures en rechtszaken die zich waarschijnlijk nog jarenlang voort zullen slepen, aangezien Apple eigenlijk onmogelijk kan doen wat Epic graag wil, zoals Epic duidelijk al had voorzien voordat de strijd losbrak.
De grote vraag is dan ook: wat wil Epic hier nu in hemelsnaam mee bereiken? Het korte antwoord is dat Epic een eind wil maken aan deze situatie: dat 30 procent van elke betaling op een iOS-systeem naar Apple gaat. Voordat je nu denkt van, 'aha, die geldwolven achter Fortnite willen dus gewoon nóg meer geld verdienen met dat kutspel', raad ik je aan even verder te lezen, voor het langere, meer genuanceerde antwoord.



Teleurstellend

Op 30 juni, zo'n anderhalve maand voordat de ruzie de publiciteit haalt, stuurt Tim Sweeney (directeur van Epic) een e-mail aan o.a. Tim Cook (directeur van Apple) waarin hij vraagt om twee nieuwe opties voor iOS-gebruikers: de mogelijkheid om te betalen zonder gebruik te maken van Apple's eigen betaalsysteem (dus zonder dat 30 procent van elke betaling naar Apple gaat), en toestemming voor een Epic Games Store-app op iOS-systemen, die op ongeveer dezelfde manier werkt als Apple's eigen App Store, en dus een directe concurrent van die App Store zou worden.
De e-mail van Epic werd 10 dagen later beantwoord door een advocaat van Apple, die Epics mail "teleurstellend" noemde, om vervolgens uitvoerig uit te leggen dat de App Store veel meer is dan een digitale marktplaats, maar slechts een onderdeel van een pakket tools, technologieën en diensten die Apple aan ontwikkelaars als Epic beschikbaar stelt om hun games uit te brengen op iOS-systemen, waarbij Apple ervoor zorgt dat de App Store voor consumenten een veilige en vertrouwde plaats is om software te vinden en downloaden.
Aan het eind van de mail wijst Apple's advocaat Epic er nog even op dat het


Tim Cook

bedrijf alle voordelen van Apple en de App Store verlangt, zonder er een cent voor te willen betalen. "Apple kan niet instemmen met dat onredelijke verzoek. We moeten daarom de gevraagde wijzigingen vriendelijk afwijzen."

Geen Fortnite op je iPhone

De strijd barstte vervolgens écht los op 13 augustus, toen Epic een update voor Fortnite op iOS uitbracht die spelers in-game liet kiezen of ze hun V-bucks wilden kopen via de Apple App Store (1.000 V-Bucks voor 9,99) of direct bij Epic (1.000 V-Bucks voor 7,99). Dat was een duidelijke schending van de regels die Apple oplegt aan elke ontwikkelaar die digitale content wil verkopen op Apple-systemen.
Apple reageerde op de 'plotselinge' stunt van Epic op eigenlijk de enig manier die voor hen openstond: door Fortnite uit de App Store te halen. Precies wat Epic had voorzien, bleek wel, toen nog dezelfde dag ging een 64 pagina's tellende aanklacht van Epic naar de rechter werd gestuurd en in Fortnite een even gelikte als opruiende video verscheen – een parodie op de beroemde '1984'-commercial van Apple – die spelers opriep om Fortnite van





NINETEEN EIGHTY-FORTNITE

Apple te bevrijden, zonder duidelijk te maken hoe spelers dat dan precies zouden moeten doen.
Het grootste gevolg voor Fortnite-spelers is vooralsnog dat ze de game sinds de start van het nieuwe Fortnite-seizoen op 27 augustus niet meer op iOS-systemen kunnen spelen. En het lijkt erop dat dit de komende jaren ook niet meer gaat gebeuren, gezien de strijd die Epic nu is begonnen, en ook wel eens zou kunnen overslaan naar andere systemen. Want éígenlijk is dit niet zozeer een strijd tegen Apple, maar tegen de zogenaamd 'gesloten' systemen.



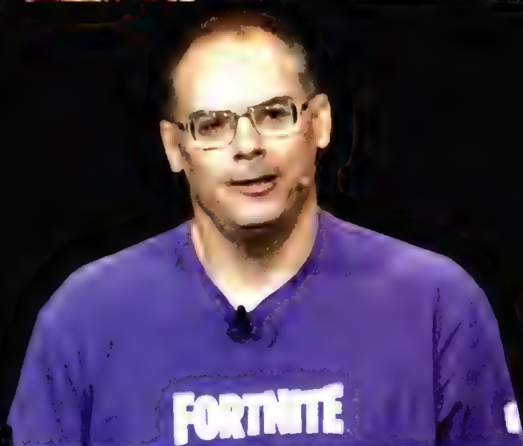
Gesloten systemen

Een gesloten systeem houdt in dat de platformhouder de dienst uitmaakt, en dat levert gebruikers zeker voordelen op.
Het mooie van een gesloten systeem als de App Store, bijvoorbeeld, is dat alle betalingen van gebruikers lopen via hun Apple-account, waardoor ze hun betaalgegevens dus niet steeds weer opnieuw moeten invoeren op al dan niet betrouwbare sites, en ze zeker weten dat de apps die ze downloaden op hun systeem werken, en geen malware of andere troep meeslepen.
Dat Apple 30 procent van hun betalingen inneemt? Ach, dat merken consumenten niet eens, aangezien de prijzen van games op iOS-systemen gelijk of lager zijn dan die van dezelfde games op andere systemen. Voor ontwikkelaars is het misschien zuur dat ze 30 procent van elke verkoop bij Apple moeten inleveren, maar daarvoor krijgen ze wel toegang tot een enorme marktplaats en de vele tools die Apple developers aanbiedt om consumenten een zo goed mogelijke ervaring te bieden, inclusief Epics eigen Unreal-engine (Apple's voornemen om die engine en andere tools van Epic uit het Apple Developer Program te weren, werd overigens via een kort geding verboden).
Bovendien is het vragen van 30 procent voor digitale verkopen op je platform helemaal niet zo bijzonder als Epic het wil laten lijken: ook Valve, Google, Nintendo, Sony en Microsoft pakken 30 procent van elke aankoop die je op hun respectievelijke platformen doet.
En, tja, Epic heeft allang ingestemd met Apple's regels toen ze Fortnite op iOS uitbrachten, en al vele miljoenen via de App Store verdiend. Dus wat klagen ze nou?



Keuzevrijheid

Ondanks al die voordelen voor gebruikers, klaagt Epic-directeur Sweeney al jaren over gesloten systemen van platformen voor digitale content, en de nadelen die deze geslotenheid oplevert voor de gebruikers ervan.
Zo ging Sweeney tijdens een keynote speech begin 2020 weer eens los tegen Facebook en Google, "die je een gratis dienst aanbieden, om je vervolgens te laten betalen met het verlies van vrijheid en privacy." Sweeney prees Activision voor het feit dat spelers de nieuwste Modern Warfare cross-platform konden spelen, maar vond ook dat een speler die de game voor de Xbox had gekocht deze eigenlijk ook zonder verdere kosten op PC, PlayStation of andere systemen moest kunnen spelen – zoals dat met Fortnite mogelijk is. Sweeney



Tim Sweeney



vertelde ook dat het wel wat moeilijke gesprekken met Sony, Microsoft en Nintendo had gevoerd om van Fortnite een universele, gestandaardiseerde ervaring op alle platformen te maken. Dát is dus waar Epic voor zegt te strijden: meer keuzevrijheid voor spelers en ontwikkelaars, en minder macht bij de platformhouders. Een zaak die me best de moeite waard lijkt om voor te strijden. En de aanval op de algemeen geaccepteerde regel dat platformbezitters 30 procent opeisen voor elke verkoop op hun respectievelijke platform, vind ik ook niet eens zo verkeerd. Want hoe is die regel er eigenlijk gekomen?

Weetjeweetje

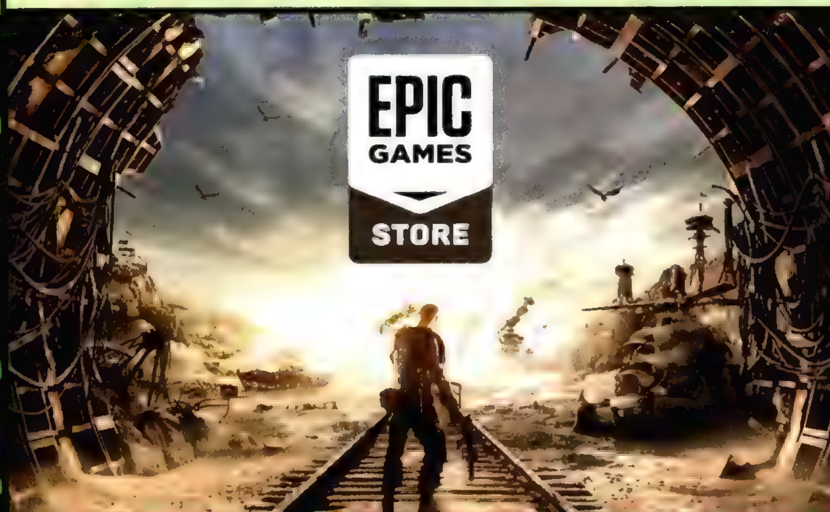
Naast de 30 procent die Apple van elke verkoop in de App Store vangt, verdient het bedrijf ook geld door zichtbaarheid binnen die App Store te verkopen. Wie in het zoekvenster van de App Store bijvoorbeeld Netflix intikt, vindt bovenaan de lijst met resultaten… Disney+.

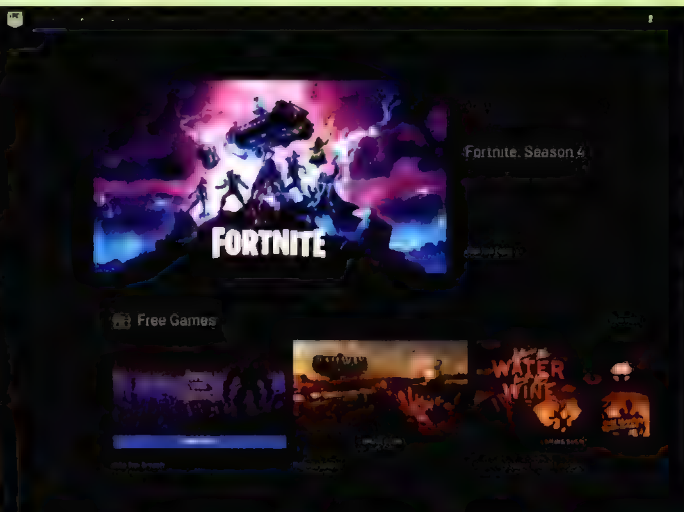
Belasting

Ontwikkelaars hebben natuurlijk nooit de volle 100 procent van de verkoopprijs van een game mogen ontvangen. Bij de verkoop van fysieke games zit zo'n developer of uitgever bijvoorbeeld al met productiekosten (5%), licentiekosten (10-15%, te betalen aan de platformhouder), distributiekosten (15%) en de winkelier wil ook nog wel wat aan de verkoop verdienen (20%). Al met al blijft er meestal slechts zo'n 30% tot 50% van de verkoopprijs over voor de ontwikkelaar van de software. Wat dat betreft zette Apple in 2008 een stap die even revolutionair als invloedrijk zou blijken. Bij de opening van de App Store bepaalde Apple namelijk dat bij elke verkoop in die digitale winkel 70 procent naar de developer en 30 procent naar Apple zou gaan. Iets wat destijds zeer billijk was, gezien de investeringen die Apple had gedaan om de iPhone en de App Store te ontwikkelen als platformen waar iedereen gebruik van mocht maken – mits ze die 30 procent maar betaalden.

Maar uiteraard zijn die ontwikkelkosten inmiddels ruimschoots terugverdiend, en begint de 30 procent steeds meer te lijken op een belasting die iedereen moet betalen die maar iets op Apple's systemen wil verkopen. Dat leverde Apple in 2019 alleen al ruim 19 miljard dollar op. Let wel: niet voor Apple's eigen producten, voor het digitaal doorsluizen van andermans digitale producten.

Uiteraard staat het developers vrij om hun games niet op de iPhone maar op 'concurrerende systemen' uit te brengen, zoals Android-telefoons, Switch, PlayStation, Xbox en/of Steam. Alleen geldt op die systemen óók de regel dat 30 procent van alle betalingen naar de platformhouder gaat.









SPOTIFY VERSUS APPLE
In maart heeft Spotify een klacht tegen Apple ingediend bij de Europese Commissie wegens oneerlijke concurrentie. Spotify baalt van de 30 procent die ze aan Apple moeten betalen voor mensen die via de App Store een abonnement op Spotify hebben genomen. Volgens Spotify zouden ze daarom het abonnement in de App Store 30 procent duurder moeten maken dan wanneer het via andere wegen wordt verkocht, dus 12,99 in plaats van 9,99 euro per maand, waardoor de verhouding scheef zou lopen met Apple's eigen Apple Music, dat 9,99 euro per maand kost. De Europese Commissie is een onderzoek naar de zaak gestart.

Is die 30 procent dan in alle gevallen gelijk aan de kosten die de platformhouders maken om hun winkel draaiende te houden? Epic denkt dat dat ze met een lager percentage ook wel zou lukken.

Geen 30 maar 12 procent

Eind 2018 opende Epic hun eigen Epic Games Store voor de verkoop van PC-games, als alternatief voor Steam. Van elke games die developers in die digitale winkel verkopen, gaat geen 30 maar 12 procent naar de platformhouder, Epic dus. Volgens Epic verdienen ze na aftrek van zo'n 8% aan kosten nog steeds zo'n 5% aan elke verkoop. En dat is genoeg, vindt Tim Sweeney, die suggereerde dat Valve (de eigenaar van Steam) ook prima zou kunnen blijven draaien als ze hun 'fee' van 30 naar 8 procent zouden verlagen. Dus ja, Epic wil inderdaad meer geld verdienen aan hun eigen games, maar ze willen ook meer: het gemak waarmee gevestigde namen hun platformen gesloten houden en zowel developers als gebruikers hun wetten opleggen wat ongemakkelijker maken. Dat lukt ze nu al aardig door Apple voor het gerecht te slepen, waar dat bedrijf al vaker heeft gestaan om zich te verdedigen tegen de monopolistische praktijken die Apple verweten worden. Dat Epic de pijlen nu op Apple heeft gericht, is dan ook alleen maar omdat van dit bedrijf het makkelijkst een doelwit is te maken. Voor de rode lijn in dit verhaal heb ik overigens Google even erbuiten gelaten, maar dat bedrijf heeft van Epic al dezelfde behandeling gehad. En andere platformhouders kunnen zich ook alvast een beetje zorgen gaan maken.

Geen heilig boontje

Uiteraard is met al die miljardenbedrijven wel wat mis en is ook Epic geen heilig boontje. Om een vuist te maken tegen Steam, heeft Epic bijvoorbeeld flink wat geld laten rollen om PC-games als Metro Exodus (tijdelijk) exclusief via de Epic Store te kunnen verkopen (ook al was de game al aangekondigd voor Steam), terwijl de manier waarop Epic met die vage 1984-video probeert Fortnite-spelers, veelal minderjarige kinderen, voor hun zaak te winnen op zijn minst moreel dubieus is te noemen.

Toch begrijp ik ook wel weer dat Epic met dit soort sensationele, stuntachtige acties probeert aandacht voor hun zaak te vragen. Wie het opneemt tegen bedrijven als Google, Facebook, Apple en vele andere platformhouders die hun zaakjes graag zo gesloten houden als die nu zijn, en dit verpakken als zorg voor hun klanten, moet met grof geschut komen.

Het lijkt er in elk geval op dat de aanval van Epic op Apple slechts het begin is van een jarenlange strijd waar steeds meer partijen bij betrokken zullen raken. En Epic lijkt er klaar voor. ◆



Weetjeweetje

Wanneer je zo groot bent als Amazon, wil Apple hun voorwaarden nog wel eens wat versoepelen: in tegenstelling tot apps van andere concurrenten hoeft Amazon aan Apple geen 30 procent te betalen voor de verhuur en verkoop van films via de Amazon Prime-app.



WHAT'S THE TEA?

MAG HET AMERIKAANSE LEGER REKRUTEREN OP TWITCH?

Alhoewel Laura en Alie eigenlijk vakantie hoorden te vieren, werden ze toch weer mee gesleept door ophef in de game-industrie. Genoeg om te bespreken met een bakje thee, dus, maar niets zorgde voor zoveel commotie als de wervingspraktijken van het Amerikaanse leger op Twitch!



Ha Laura, Hoe was je vakantie? Heb je het gamenieuws nog een beetje kunnen volgen? Er was ook weer flink wat ophef, bijvoorbeeld over het Amerikaanse leger dat toch blijkt te rekruteren op Twitch.



Hey Alie, Ik heb lekker doorgewerkt in de zon en in de tuin, ik mag niet klagen. Natuurlijk heb ik het gamenieuws in de gaten gehouden, want er gebeurde van alles. Fortnite uit de appwinkels, Halo met vertraging en wat je zegt: ome Sam die zich aanmeldt op Twitch. Wat een verhaal, hè?



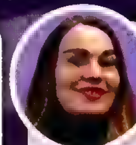
Ja, ik was toch wel een beetje flabbergasted! Ik wist wel dat Amerikaanse militairen regelmatig games spelen op streamingplatformen. Ik had alleen niet in de gaten dat men zelfs verschillende kanalen en esports-teams heeft. Heb jij daar wel eens naar gekeken?



Nee, nog nooit. Het is ook wel een vreemde combinatie: professioneel gamen en de defensie van je land. Zeker omdat je in games vaak aanvallend bent, lijkt dat toch een wat andere boodschap uit te dragen dan we bijvoorbeeld in Nederland gewend zijn van ons leger. Ben jij al lid van een van de kanalen?



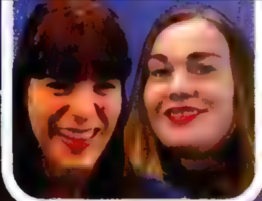
Haha nee, en hoewel ze soms ook Animal Crossing spelen, word ik dat na deze ophef sowieso niet meer! Het leger bleek – na eerdere ontkenningen – hun kanalen namelijk toch wel te gebruiken om te rekruteren. Ik snap wel dat mensen daar problemen mee hebben. Zeker als je naar de manier kijkt waarop dat gebeurde. Zo was er bijvoorbeeld een giveaway-actie, waarbij een klik op de link leidde naar een rekruteringsformulier...



Animal Crossing is ook heel aanvallend hoor, als je een virtuele vis bent. Er zijn inderdaad meerdere dingen die spelen: dat rekruteren, dat liegen en dan zo'n prijsvraag. Denk je dat je een controller hebt gewonnen, wordt er ineens aangeklopt door een legerman om je op te halen voor je training! Toch zijn gamen en het leger blijkbaar onlosmakelijk met elkaar verbonden. Je ziet ook in Nederland wel eens op game-evenementen dat het leger aanwezig is. Hoe sta je daarin?









Ik vind dat eigenlijk ook al dubieus, maar ik denk dat Twitch twee extra problemen kent. Je bent op Twitch uren in gesprek met de streamer en de andere mensen in de chat. Je ontwikkelt een community. Zeker jonge kinderen zijn daar enorm vatbaar voor. En dan hebben we het over écht jonge kinderen. De leeftijd wordt niet grondig gecheckt, je hoeft enkel op 'start watching' te klikken en je kunt kijken. Met andere woorden: er zitten ook 13-jarigen te kijken. Op een game-event is dat beter te controleren.





Dat bewijst zeker dat het Amerikaanse leger ver weg moet blijven van Twitch. Ik was toen ik 13 jaar was in ieder geval een heel ander mens dan nu! Maar ja, dat gevoel van community is natuurlijk enorm belangrijk in het leger. Eén van de Uncle Sams heeft ook gezegd dat de vaardigheden die esports-spelers moeten hebben, precies de vaardigheden zijn die ze in het leger nodig hebben. Hij vergat alleen dat gamen iets is dat je doet op een veilige plek...



Precies! Snappen die jonge kinderen wel dat het echte werk van het leger niet lijkt op het spelen van Call of Duty? Dat je in het echt geen retry krijgt? Door een game op deze manier te verbinden aan de werkelijkheid maak je het onderscheid wel heel wazig. Ik denk dat het leger en hun werkzaamheden simpelweg te serieus zijn om 'gegamificeerd' te worden. Ik snap daarom ook wel dat congreslid Alexandria Ocasio-Cortez probeerde om werving op gamingplatformen te verbieden. Er stemden echter te veel congresleden tegen. Was jij wel voor die wet geweest?



Even respawnen is er inderdaad niet bij... En ja, ik was er wel voor. Dat het niet past bij hoe we in Nederland met het leger omgaan is duidelijk, maar zelfs voor de Verenigde Staten is het grensoverschrijdend. Het leger is in de States meer een eervolle dienst die je bewijst aan je landgenoten, en je wordt dan ook overal waar je komt bedankt voor je dienst. Juist daarom begrijp ik niet dat je die boodschap via games als Call of Duty (waarin je zelfs tegen zombies vecht) wil overbrengen.



Het is voor ons in Nederland inderdaad allemaal wat moeilijk voor te stellen. Maar in Amerika worden vooral (kans)arme kinderen getarget. Bijvoorbeeld op school, maar nu dus ook op Twitch. En het werkt! Men ligt zelfs op koers om de rekruteringsdoelstelling voor 2020 te halen, ondanks de pandemie. Tijdens het gamen vertellen de militairen over hun werk, waarbij de nadruk uiteraard op de voordelen van het militaire leven ligt. Ze benoemen het vaste salaris, maar niet de reële gevaren. En kritiek daarop wordt niet getolereerd... Dan krijg je er met de banhamer van langs!





Even de mond snoeren, want dat soort aantijgingen passen niet in het marketingpraatje. Het is een nare gedachte dat mensen die inderdaad op zoek zijn naar een manier van overleven, dan zo in een hoek lijken te worden gedreven. Natuurlijk is het ook een mooie baan, met broederschap, goede arbeidsvoorwaarden en aanzien, maar het zou toch wel fijn zijn als die keuze voor zo'n baan wordt gemaakt vanuit een betere afweging. Daar blijkt defensie in Amerika geen interesse in te hebben. Targets, hè?



Het loonstrookje zou inderdaad niet je enige motivator moeten zijn. Gelukkig ken ik in Nederland enkel militairen die de wereld oprecht beter willen maken! Daar komt nog bij dat de automatisering de manier waarop we oorlogen voeren al verandert. Denk maar aan autonome wapens. Dat maakt het extra zorgwekkend dat kinderen de indruk krijgen dat oorlog vergelijkbaar is met een game. Het maakt het te abstract, terwijl je denk ik juist meer menselijkheid zou willen. Laten we daarom maar hopen dat Ocasio-Cortez haar mede-congresleden in ieder geval snel weet uit te leggen wat Twitch überhaupt is... ✖

MET WELKE GAME-AANDELEN WORD JE MILJONAIR?

POWER UNLIMITEDS BELEGGINGSADVIES

Een verhaal over aandelen, da's toch slaapverwekkende shit? Nou, niet als het geschreven is door Graddus, en al helemaal niet als het over game-aandelen gaat! Welkom bij PU's beleggingsadvies.

Halverwege 2017 ontdekte ik Bitcoin (BTC). Ik was instantly hooked. De prijs steeg dagelijks, soms wel meer dan 10 procent, dus was de conclusie snel getrokken: ik moest investeerder worden! Het feit dat ik nog nooit van bull markets, brokers of hedge funds had gehoord, was geen enkel probleem. Ik kocht één BTC voor zo'n 900 euro en het avontuur was begonnen.

BLINDE PANIEK

In plaats van elke dag, bestudeerde ik de immer stijgende koers nu elke minuut. Bitcoin passeerde de grens van 1.000 euro, medio oktober zelfs 5.000 en toen, begin december 2017, kwam de prijs voor het eerst boven de 10.000 euro. Ik kon mijn geluk niet op. Mijn investering van nog geen 1.000 euro was in een half jaar meer dan vertienvoudigd! Ik voelde me de Wolf of Wall Street. Droomde over witte Tesla's en halfnaakte vrouwen die druiven in mijn mond propten.

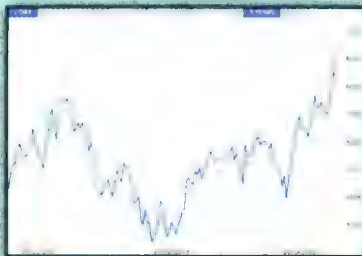
De koers steeg zelfs tot bijna 20.000 euro. Ha, nog even en ik kon met pensioen! Ik besloot ook andere cryptomunten te kopen zoals Ripple, Ethereum en Litecoin. Achteraf gezien allemaal op bijna hun all-time high (ATH). Lees: veel te veel geld. Want juist op het moment van totale euforie, toen het bij de koffieautomaat alleen nog over BTC ging en iedereen met een handvol crypto's zeker wist dat 'ie binnenkort nooit meer zou hoeven werken, was het feest in één keer afgelopen. Dankzij een crash van bijna 90% over de totale cryptomarkt, verdampte mijn zorgvuldig opgebouwde portfolio van meer dan 25.000 euro binnen no-time tot nog geen 3.000 euro. Ouch.

Dit was de andere, duistere kant van investeren. De kant waarbij je niet meer weet wat je moet doen, omdat je geld zo snel in het riool verdwijnt

NINTENDO (NTDOY)

Huidige waarde aandeel: 67,2 dollar
Waarde aandeel afgelopen jaar: tussen de 37 en 68,6 dollar
Verwachtte waarde aandeel: laag - 57 dollar / hoog - 80 dollar
Beurswaarde bedrijf: 64,08 miljard

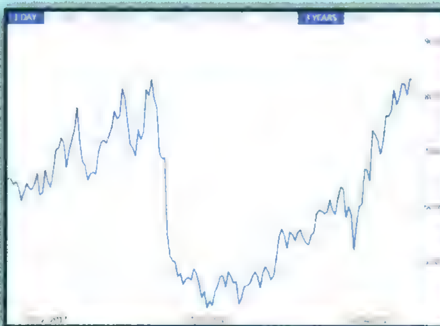
Nintendo beleeft gouden tijden. De Switch is een groot succes, en zit met ruim 60 miljoen verkochte exemplaren de 3DS op de hielen. Hoeveel stuks komen er nog bij? Dat is de hamvraag natuurlijk, en als Nintendo kwaliteitstitels uit blijft poepen lijkt dat slechts een kwestie van tijd. Maar daarin zit hem nu net het probleem: de line-up voor de aankomende tijd is nu niet bepaald indrukwekkend. Sure, Bravely Default II, Pikmin 3 Deluxe en Kingdom Hearts: Melody of Memory zijn heus geinige gamepjes, maar geen nieuwe Mario of Zelda. Het Nintendo-aandeel staat momenteel op een ATH. Een (kleine) correctie valt dus niet uit te sluiten. Durf jij het alsnog aan om in de Japanners te investeren?



ACTIVISION BLIZZARD (ATVI)

Huidige waarde aandeel: 83,2 dollar
Waarde aandeel afgelopen jaar: tussen de 50,1 en 87,6 dollar
Verwachtte waarde aandeel: laag - 65 dollar / hoog - 106 dollar
Beurswaarde bedrijf: 64,23 miljard

Afgezet tegen de backlash die Activision Blizzard op z'n recente titels kreeg, doet het bedrijf het aandeel-technisch bijzonder aardig. Ach ja, Call of Duty en Overwatch blijven immens populair, ook in de nog altijd groeiende esports-scene. En met nieuwe delen in de pijplijn, alsook fanfavoriet Diablo IV, ziet de toekomst er best rooskleurig uit. Qua beurswaarde is het tevens interessant om te zien wie er eind 2020 groter is: Nintendo of toch ActiBliz?





DE KRACHT VAN DE HEFBOOM

Gaat het je allemaal te langzaam, dat investeren? Maar beleg je liever niet in cryptomunten met hun belachelijke koersschommelingen of in shady bedrijven die elk moment om kunnen vallen? Dan biedt investeren met een hefboom (leverage) uitkomst.
Het werkt simpel: gebruik je een hefboom van bijvoorbeeld X5, dan gaat alles vijf keer zo snel. Stel, je koopt voor 100 euro Nintendo-aandelen en het aandeel stijgt 6 procent. Dan stijgt jouw investering met maar liefst 30 procent! In plaats van 106 euro, heb je dus ineens 130 euro.
Nadeel van een hefboom is dat het ook de andere kant op werkt. Daalt Nintendo met 6 procent, dan heb je niet nog 94 euro over, maar slechts 70. Ook betaal je vaak 'rente' aan je broker omdat je geld 'leent': met hefboom X5 kun je met 100 euro immers een investering doen die eigenlijk 500 euro waard is.

dat je simpelweg geen tijd hebt om na te denken. Of om rustig te blijven. En dan maak je in blinde paniek de stomste beslissingen.



JIJ DOMME HOND

Nu denk je misschien: jij domme hond, waarom heb je niet eerder verkocht? Nou, dat is dus les een van investeren: vérkoop wanneer iedereen gierig is, en kóóp wanneer de koersgrafieken bloedrood kleuren. Maar da's makkelijker gezegd dan gedaan. Wie had immers ooit kunnen denken dat Bitcoin van bijna 20.000 euro in nog geen jaar tijd in elkaar zou donderen naar slechts 3.000 euro? Om over andere altcoins maar te zwijgen. Koersen gaan ook niet in een rechte lijn ofzo, dus weet je nooit precies wanneer een kleine dip echt maar een kleine dip is, of het begin van iets groters. Voor stijgingen geldt precies hetzelfde.
De BTC-koers is anno 2020 weer aangetrokken, maar dat is voor mij niet eens meer het belangrijkste. Het hele crypto-avontuur heeft me namelijk een betere investeerder gemaakt. Iemand die niet meer in paniek raakt als de prijs daalt, en niet meer euforisch wordt als 'ie omhoog gaat. Ik blijf kalm. Houd me te allen tijde aan m'n eigen regels. En echt, die kennis en mindset zijn onbetaalbaar. Beleggen is namelijk een ervaringsding. Beginners maken altijd dezelfde fouten: uit gierigheid bijkopen, in paniek verkopen en al je geld op één paard wedden.



amazon

Zeker, op korte termijn kun je hiermee geluk hebben, zoals ik bij crypto. Maar in de long run verlies je. Gegarandeerd.

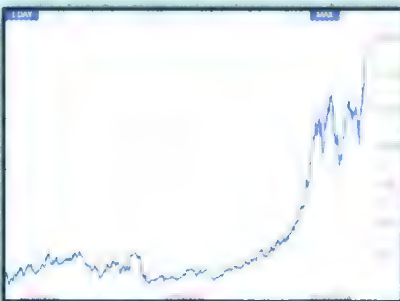
ECHTE AANDELEN

Inmiddels investeer ik allang niet meer alleen in crypto's. Nee, ik heb ook échte aandelen ontdekt. Van bedrijven als Amazon, Tesla en Boeing. Erg tof, en als bonus leer je veel over de wereldeconomie en menselijke psychologie. Het leukste vind ik echter investeren in gamebedrijven. Gewoon, omdat gamen mijn grote passie is, en ik bedrijven als EA en Nintendo van haver tot gort ken. Vandaar dit verhaal: om je tips & tricks te geven van een ervaringsexpert. Om je misschien wel op weg te helpen naar een mooi kapitaal. En om je sowieso een boeiend inkijkje te geven in de fascinerende wereld van beleggen. Enjoy! En onthoud: investeren is geen sprint. Het is een marathon. ✖

TAKE-TWO INTERACTIVE (TTWO)

Huidige waarde aandeel: 171,1 dollar
Waarde aandeel afgelopen jaar: tussen de 99,4 en 177,7 dollar
Verwachtte waarde aandeel: laag - 137 dollar / hoog - 210 dollar
Beurswaarde bedrijf: 19,56 miljard

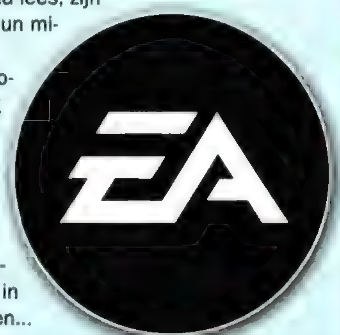
Grand Theft Auto V staat inmiddels op 135 miljoen verkochte kopietjes. En daar komen die voor de PlayStation 5 en next-gen Xbox binnenkort nog eens bij! Deze ongekende cashcow, gecombineerd met andere succesnummers als Red Dead Redemption 2 en de jaarlijkse NBA2K-delen, zorgen ervoor dat Take-Two een speler is om rekening mee te houden. Grote vraag is of de onvermijdelijke release van GTA VI het bedrijf verder omhoog stuwt. Of zijn de gamers na 723 ports van deel vijf inmiddels GTA-moe? Ik houd de koers van het aandeel nauwlettend in gaten.



ELECTRONIC ARTS (EA)

Huidige waarde aandeel: 140,9 dollar
Waarde aandeel afgelopen jaar: tussen de 85,6 en 147,2 dollar
Verwachtte waarde aandeel: laag - 132 dollar / hoog - 170 dollar
Beurswaarde bedrijf: 40,68 miljard

Geen gamebedrijf roept zoveel haat op als EA. Onze eigen Samuel noemde de Amerikanen onlangs nog 'een gamestudio-seriemoordenaar' en als ik de comments op de FIFA-Facebookpagina lees, zijn ook gamers hélemaal klaar met EA en hun microtransactionele money-grabbing.
Het ding is echter dat we dit al jaren horen. En EA bestaat nog steeds. Wat zeg ik: het bedrijf is misschien wel succesvoller dan ooit. Met Star Wars, Battlefield en natuurlijk FIFA heeft men een stel sure-fire hits in het portfolio, en mocht Bioware er ooit weer zin in krijgen, dan zullen ook de meer elitaire klagers EA weer even rust gunnen. Ik zou in ieder geval nooit tégen EA durven wedden...



NIET KOPEN, MAAR VERKOPEN!

Denk je dat de nieuwe FIFA flopt en EA een flinke prijsdip gaat maken? Dan kun je omgekeerd handelen en het aandeel verkopen. Of 'shorten', in trading-taal. Het werkt als volgt: je plaats een sell-order bij een broker, waarmee je feitelijk de aandelen direct tegen de huidige prijs verkoopt en een contract aangaat om ze op een later moment weer terug te kopen. Daalt het aandeel vervolgens, dan koop je de aandelen dus tegen een gunstigere prijs terug en maak je winst. Het omgekeerde is echter ook waar: stijgt de prijs, dan betaal je meer voor het terugkopen en draai je verlies. Shorten kan winstgevend zijn, maar is erg risicovol: de bovenkant van een aandeel (de potentiële waarde) is in principe immers oneindig, en je verliezen dus ook. Strakke stoplosses zijn een must.





STOPLOSS EN TAKE PROFIT

Wanneer pak je je winst en wanneer je verlies? Als ik een exact antwoord had op die vragen, was ik miljardair. Wél kan ik je vertellen dat de 'stoploss'- en 'take profit'-functies hierbij onontbeerlijk zijn. Met de eerste bepaal je het bedrag waarop je je verlies neemt. Stel, je investeert 50 euro, maar je wil niet meer dan 25 euro verliezen. Dan zet je de stoploss op 50 procent. Bereikt je investering dat punt, dan verkoop je automatisch. Voor take profit geldt precies het tegenovergestelde: je stelt een bepaalde grens in waarop je automatisch je winst pakt. Groot voordeel van stoplosses en take profits is dat je niet dag en nacht je investeringen in de gaten hoeft te houden. Let echter wel op: de Amerikaanse beurzen zijn elke werkdag 6,5 uur open. In die tijd ben je vrij om te kopen en verkopen. De rest van de tijd zitten je beleggingen 'vast' en kun je weinig doen, maar gaat de markt wel gewoon verder in de zogenaamde 'after hours'. Het kan dus gebeuren dat je investering bij het sluiten van de beurs nog in het groen staat, maar bij het openen de volgende dag ineens in het rood. En die daling gaat dan gewoon dwars door je stoploss heen, zodat je uiteindelijk meer kwijt bent dan het bedrag dat je vooraf had ingesteld. Stoplosses en take profits zijn dus niet helemaal 100 procent 'veilig'.







MICROSOFT CORPORATION (MSFT)

Huidige waarde aandeel: 229 dollar
Waarde aandeel afgelopen jaar: tussen de 132,4 en 230,9 dollar
Verwachtte waarde aandeel: laag - 195 dollar / hoog - 260 dollar
Beurswaarde bedrijf: 1731,31 miljard

Wil je investeren in Xbox? Dat kan, maar dan krijg je de rest van Microsoft er 'gratis' bij. Xbox Game Studios is slechts een klein onderdeel van de Amerikaanse techgigant, wat gericht investeren lastig maakt. Stel dat je denkt: de Xbox Series X gaat komende generatie domineren. Je kunt dan aandelen Microsoft kopen, maar die staan nu niet bepaald laag. Je neemt dus sowieso een risico, terwijl de Xbox-divisie juist redelijk op z'n gat ligt. Verder moet je maar hopen dat de rest van het bedrijf ook blijft presteren. Anders is je vooruitziende blik wat betreft Xbox alsnog niks waard.
Toch, zeker bij jongeren staat Microsoft wel aardig synoniem voor 'Xbox'. Een succesvolle console heeft dus zeker positieve impact op het aandeel als geheel.

ZYNGA (ZNGA)

Huidige waarde aandeel: 9,1 dollar
Waarde aandeel afgelopen jaar: tussen de 5,5 en 10,7 dollar
Verwachtte waarde aandeel: laag - 8 dollar / hoog - 13,3 dollar
Beurswaarde bedrijf: 9,74 miljard

FarmVille, wie kent het niet? Deze sociale boerderijsim was zo'n tien jaar geleden dé hit op Facebook, en heus niet alleen bij Gerda uit Schubbekutteveen. Op z'n hoogtepunt had het spel maar liefst 80 miljoen actieve spelers.
Sindsdien ging ontwikkelaar Zynga lekker verder met (mobiele) casual games maken, waaronder de hits Zynga Poker en CityVille. Een paar jaar geleden kende het bedrijf mindere periodes, maar sinds medio 2016 zit het in een stabiele opwaartse trend. Geloof jij heilig in de kracht van simpele, sociale spelletjes, dan is Zynga een serieuze beleggingsoptie.

SONY (SNE)

Huidige waarde aandeel: 79,4 dollar
Waarde aandeel afgelopen jaar: tussen de 50,8 en 83,6 dollar
Verwachtte waarde aandeel: laag - 80,2 dollar / hoog - 100 dollar
Beurswaarde bedrijf: 96,97 miljard

Sony heeft eigenlijk hetzelfde als Microsoft, zij het in mindere mate: de console-afdeling is onderdeel van een groter plaatje. Maar waar de gamedivisie bij Microsoft bijkans verwaarloosbaar is, beslaat de noemer 'Game & Network Services' bij Sony al gauw een kwart van de omzet. Qua marketing/imago misschien zelfs nog meer.
Je kunt dus gerust zeggen dat Sony voor een groot deel afhankelijk is van een succesvolle PlayStation. Dus, verwacht jij dat de PS5 gehaktballetjes maakt van Xbox? Stap dan in voor het te laat is!

SONY

GOUDEN CORONATIP!

Je hoort voortdurend dat het coronavirus voor een economische crisis gaat zorgen, maar tot nog toe valt dat best mee. Zowel de Dow Jones als Nasdaq (Amerika's belangrijkste beurzen) staan momenteel op een all-time high. De enige bedrijven die écht hard getroffen zijn, zijn die uit de zogenaamde BEACH-sector: Booking, Entertainment & Live Events, Airlines, Cruises & Casino's, Hotels. Aandelen in deze sector zijn de afgelopen maanden tot soms wel 90% gedaald. Denk jij dus dat dat hele coronagedoe binnenkort wel weer overgewaaid is? Dan is nu investeren in deze sector misschien wel het slimste dat je ooit hebt gedaan.





ALGEMENE TIPS & TRICKS

- Beleg nooit met geld dat je niet kunt verliezen.
- Resultaten uit het verleden bieden geen enkele garantie voor de toekomst. Kijk maar naar SEGA.
- Doe research in het bedrijf waarin je investeert.
- Start met low-risk aandelen van bewezen bedrijven in sectoren met groeipotentie.
- Beleg niet al je geld in één bedrijf of sector, maar spreid het uit over meerdere.
- Stel doelen en hou je daar ook aan.
- Schakel je gevoelens uit. Euforie en paniek zijn de grootste vijanden van investeerders!
- Realiseer dat mettertijd alle markten zullen groeien. Recessies zijn tijdelijk, hoe lang ze soms ook lijken te duren.



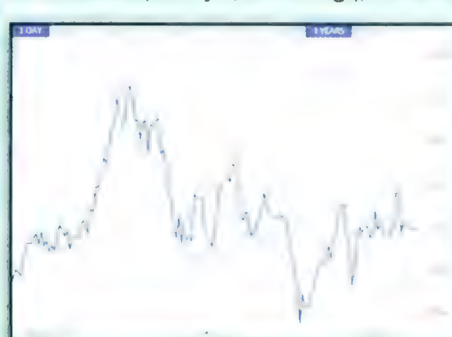
WAAR TRADE IK DAN?

Tegenwoordig hoef je niet meer langs een bank of andere instantie om aandelen te kopen. Download gewoon een van de vele beschikbare broker-apps (Etoro of Plus500 bijvoorbeeld) die je met een paar tikken op je scherm laten kopen, verkopen en alles daartussenin. Maar echt, binnen een paar minuten voel je je de nieuwe Warren Buffet. Toch nog een beetje eng? Veel van deze apps hebben ook zogenaamde 'virtuele portfolio's', waarmee je als n00b eerst met nepgeld kunt oefenen.

UBISOFT (UBI.PA)

Huidige waarde aandeel: 68,3 dollar
Waarde aandeel afgelopen jaar: tussen de 39,9 en 80,6 dollar
Verwachtte waarde aandeel: laag - 39 dollar / hoog - 105 dollar
Beurswaarde bedrijf: 8,35 miljard

Met Ubisoft gaat het de laatste tijd wat minder. Matige games, seksschandalen, weinig innovatie en hoppa: je zit ineens in een dal. De Franse gigant is sowieso niet echt een consistent bedrijf. Ze zijn absoluut in staat om E3's te stelen (Far Cry 3, Watch Dogs), maar als een franchise eenmaal succes heeft melken ze die shit werkelijk tot de laatste druppel uit. Niet oké. Heb jij het idee dat Ubi er binnenkort toch weer bovenop komt, dan is de huidige aandeelprijs van zo'n 65 dollar een perfect instapmoment. Medio 2018 was het aandeel nog meer dan 100 dollar waard, dus er is absoluut ruimte voor groei!



NVIDIA CORPORATION (NVDA)

Huidige waarde aandeel: 526 dollar
Waarde aandeel afgelopen jaar: tussen de 163,1 en 526 dollar
Verwachtte waarde aandeel: laag - 260 dollar / hoog - 600 dollar
Beurswaarde bedrijf: 324,49 miljard

Goed, niet echt een game-aandeel, maar succes van Nvidia staat of valt natuurlijk mede bij hoeveel gamers hun grafische kaarten kopen. Ik zeg maar wat: kun je de nieuwe CoD alleen met een Nvidia op Ultra spelen, reken dan maar dat daar een run op komt.
Afgelopen jaar steeg het aandeel significant: van een dieptepunt van 163 dollar tot de huidige koers van 526 dollar. Da's ruim een verdrievoudiging! Ongekend. En had je al Nvidia-aandelen sinds vorig decennium, dan ben je helemaal spekkoper: de koers stond toen nog onder de 10 dollar. Zelfs begin 2016 schommelde het aandeel nog rond de 25 dollar. Het roept de vraag op: is Nvidia een bubbel die op barsten staat..?



REVIEWS

TONY HAWK'S PRO SKATER 1 + 2

TERUG NAAR DE ROOTS

REVIEW | XBOX ONE | PC | PS4

Tony Hawk's Pro Skater 2 wordt nog altijd gezien als een van de beste games ooit, maar na het debacle dat Pro Skater 5 heet hebben weinig mensen nog hoop voor de toekomst van de franchise. Enter Vicarious Visions, dat met THPS 1 + 2 en de nodige remakemagie Tony weer terugkrijgt aan de top.



Toen ik pakweg vijf jaar geleden tijdens mijn PU-stage door Martin werd uitgedaagd om een potje Tony Hawk's Pro Skater te spelen op de N64, en keihard werd afgemaakt, vond ik het wel tijd worden om hem eens zelf helemaal uit te spelen. De kerstvakantie werd daardoor een heerlijke nostalgietrip voor me, maar wel eentje waar ik een nare nasmaak van kreeg. De besturing voelde een tikkeltje achterhaald: stotterig en langzaam. Al snel kreeg ik behoefte aan een game die de essentie van de eerste Tony Hawk's Pro Skater wist te pakken en dat samensmelt met de gameplay van de modernere games. Titels als THPS 4 en Underground, waar ik in mijn tienerjaren door geobsedeerd was.

De hoop op zo'n titel had ik na de afgelopen vijftien jaar logischerwijs al opgegeven. THPS HD was om te janken en THPS 5 was al helemaal een gedrocht van een game, dus nog een remake hoefde van mij helemaal niet. Tot ik 'm zelf onder de vingers kreeg. THPS 1 + 2 is namelijk preciés wat de franchise nodig heeft.

> **"Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2 is preciés wat de franchise nu nodig heeft."**

Zoals THPS hoort te voelen en ogen

Dit is een nagenoeg perfecte remake. De arcade-achtige insteek van THPS is tijdloos, en de controls en physics zijn in de remake net genoeg gemoderniseerd om ook het jonge publiek aan te spreken. De gameplay is een stuk sneller en vloeiender dan in het origineel, maar dat werkt juist enorm goed bij het aan elkaar rijgen van veel combo's en het behalen van doelen in de gelimiteerde tijd die je telkens krijgt. Met hoge snelheden de lucht in springen vanaf een ramp voelt heerlijk, grinds en manuals zijn enorm intuïtief en belonend, en zelfs de grootste skatenoob zal zich daardoor binnen enkele minuten Tony Hawk wanen. En dat is toch waar het allemaal om draait.

De negentien levels lijken qua verhoudingen en indeling bijna polygoon voor polygoon overgenomen te zijn, ware het niet dat er gigantisch veel polygonen zijn bijgekomen door de toevoeging van 4K-ondersteuning (en HDR). De vernieuwde maps zien er zelfs mooier uit dan mijn fantasierijke kinderbrein twintig jaar geleden kon voorstellen, met werkelijk prachtige belichting en een design dat trouw blijft aan het origineel maar toch z'n eigen ding durft te doen. Levels als Mall (donker en vervallen) en





weetje • weetje

Er zitten heel wat secrets in deze game, waaronder een onaardse skater en een verbazingwekkend lenige uhh... Dick. Het is leuk om zelf te ontdekken hoe je ze unlockt, maar die progressie kun je ook via het Challenges-menu bijhouden.

EN DE TOP



MULTIPLAYER?

Online laat de game helaas wat te wensen over. Je kunt op dit moment namelijk nog geen vrienden uitnodigen voor een besloten party, dat kan later dit jaar wel door een update. Je wordt daarom gedwongen om te spelen met willekeurige mensen van het internet. Dat kan in de Jams-playlist, waarbij je vrij rondskatet en de top vier spelers winnen, of in de Competitive-playlist. Grootste aderlating daarbij is het gemis van de H.O.R.S.E.-modus – die gelukkig wél in splitscreen gespeeld kan worden –, maar met de zes overige modi kun je je prima een paar avondjes vermaken:

- **Score Challenge – De eerste die X score haalt wint. Maak je borst maar nat, want sommige spelers floepen er zo een combo van een paar miljoen punten uit net voordat de game afloopt.**
- **Combo Challenge – De eerste die X score in één combo haalt wint. Iets makkelijker te winnen als je snel combo's kunt creëren.**
- **Trick Attack – Hoogste score binnen een bepaalde tijd wint.**
- **Combo Mambo – Grootste combo (meeste moves) binnen een bepaalde tijd wint.**
- **Graffiti – Skatespots in het level krijgen een kleur als je er een truc op doet. Degene die de meeste in zijn kleur krijgt, wint.**
- **Tag – Tikkertje, hell yeah!**

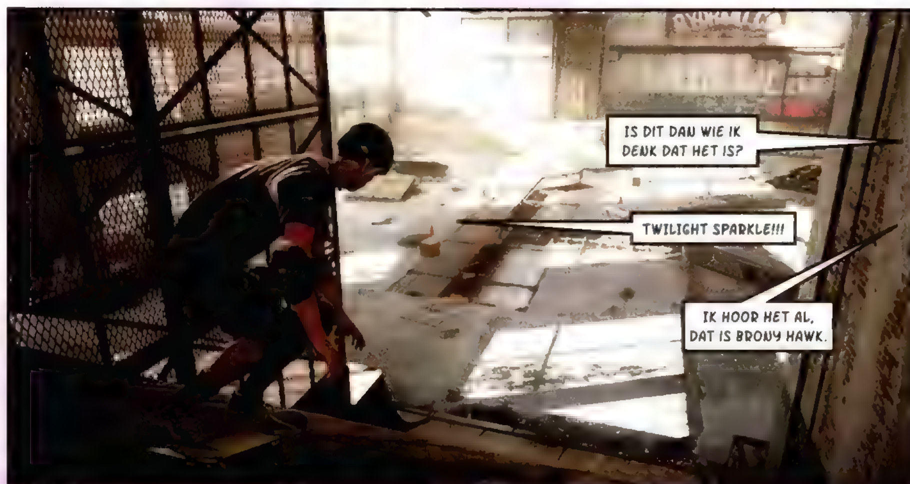
Venice Beach (graffiti-hemel in de schemering) krijgen daardoor nóg meer karakter, en daar verdienen de devs een staande ovatie voor.

Maandenlang zoet

Met de gameplay en uitstraling zit het dus helemaal goed, maar ook op het gebied van uitdagende content lijkt ontwikkelaar Vicarious Visions kosten nog moeite te hebben bespaard. De bekende challenges (S.K.A.T.E verzamelen, ollien over een magische zwerver, etc.) uit THPS2 zitten er allemaal in, en de levels uit THPS1 hebben dezelfde hoeveelheid challenges gekregen om de twee delen beter in elkaar te laten overlopen. En mocht je de negentien levels nog zo goed kennen als je eigen broekzak en binnen enkele uren al deze standaard level-challenges gehaald hebben, dan ben je nog niet eens op tien procent van wat de game te bieden heeft.
In totaal zitten er 714 skater-challenges in de game (exclusief enkele verborgen challenges) en na ruim dertig uur speeltijd heb ik nog steeds het idee dat ik amper ben begonnen. Er horen, naast de algemene challenges, 21 challenges bij elke skater – van wie je ook nog eens los stat-punten moet verzamelen –, en omdat er bovenop de originele personages (met o.a. Rodney Mullen) ook moderne skaters aan de game zijn toegevoegd (zoals Nyjah Huston) ben je wel even zoet. De challenges zijn soms simpel, maar meestal erg uitdagend, en motiveren je om de levels héél goed uit te pluizen en de ultieme combo-koning te worden. Genoeg nieuwe uitdagingen dus, zelfs voor de beste THPS-spelers van de wereld. Tja, die Platinum Trophy komt volgend jaar wel...

De beste Tony Hawk-game in 15 jaar tijd

Hoe goed ik deze game ook vind, er zijn wel degelijk een paar minpunten. Zo was de character creation in de originele games van enorm belang; menig jonge gamer reed rond met een extreem korte en dikke dude of probeerde z'n skater zo lelijk mogelijk te maken, maar dat is niet helemaal meer mogelijk. Er is één lichaamstype en zelfs basisaccessoires als een bril ontbreken. Desalniettemin kun je in de skateshop gigantisch veel gear kopen met het geld dat je verdient door challenges te voltooien. Ook zijn er veel minder personages om vrij te spelen – iconen als Spider-Man en Darth Maul ontbreken door gedoe met rechten – en zijn bestaande skaters erg beperkt in hun gearkeuze (wat waarschijnlijk alles met hun sponsoren te maken heeft).

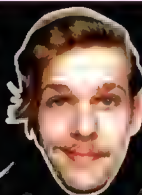


Dat de character-creatie en multiplayermodi (zie kader) de grootste minpunten zijn, is eigenlijk een goed teken. Want het ging de afgelopen vijftien jaar steeds fout bij de essentie van Tony Hawk-games: skaten en fucking veel plezier hebben. Dat de remake die essentie wél goed weet te destilleren en het in zo'n mooie en moderne verpakking stopt, geeft hoop voor de toekomst van de franchise. Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2 is het beste wat de franchise overkomt in pakweg anderhalf decennium, en biedt zóveel content dat we meer dan genoeg te doen hebben tot er weer eens een nieuwe poging ondernomen wordt. Geef de teugels dan maar weer aan Vicarious Visions, want zij weten héél goed wat ze doen.

SCORE 87

THPS 1 + 2 is een van de beste remakes ooit gemaakt; er is helemaal geen nostalgie nodig om ervan te kunnen genieten. Hoewel het een feest van herkenning is voor veteranen, is de gameplay zó vloeiend en leuk dat de deuren wagenwijd openstaan voor nieuwe spelers. De Tony Hawk-franchise heeft eindelijk weer bestaansrecht.

MARVIN



In een paar uurtjes kun je de standaard level-challenges wel halen, maar met alle secrets en skater-challenges ben je véél langer zoet.

20+ UREN

12

BASICS

SKATEGAME
VICARIOUS VISIONS/ACTIVISION
1-2 SPELERS
OUT NOW

PROJECT CARS 3

VERLIEST ZIJN EIGEN SM





Toen Project Cars 3 werd aangekondigd en ontwikkelaar Slightly Mad Studios meldde de game toegankelijker te maken, werd Florian zenuwachtig. Dat doe je namelijk niet om er een betere game van te maken, maar om een groter publiek aan te trekken, oftewel geld.

Als racegame-liefhebber draag ik de Project Cars-games een warm hart toe. Het is in de eerste plaats een simulator, maar in tegenstelling tot games als Gran Turismo en Assetto Corsa, heeft Project Cars altijd een vleugje arcade gehad. Dit zorgde voor spannende en spectaculaire races met diepgang, wat mij betreft de perfecte combo.

Dertien in een dozijn

Dit principe is fantastisch voor raceliefhebbers die iets meer sensatie willen tijdens het scheuren dan de gortdroge andere sim-racegames. Ik realiseer me echter ook dat dit maar een kleine groep is en dat het grote geld te halen valt bij de massa, die geniet van arcade racers als Need for Speed. *It's all about the money*, zo werkt het nu eenmaal, maar deze instelling zorgt niet voor kwalitatief betere games. Kijk maar naar de reboot van Grid, die een ordinaire money-grab bleek te zijn. Met pijn in mijn hart moet ik zeggen dat ook Project Cars 3 hier naar neigt en in het proces verliest Project Cars zijn eigen smoelwerk en wordt het ingeruild voor een dertien in een dozijn game.

Physics

Project Cars 3 is namelijk meer arcade dan ooit en eigenlijk alleen aan het physics-systeem is nog te merken dat het in de basis ooit een simulator was. De besturing is gelukkig dan ook goed, en heeft nog genoeg diepgang voor hardcore sim-liefhebbers. Vooral als het regent moet je flink aan de bak, zeker zonder assists, en op dat soort momenten zijn de physics top. Vergeleken met Project Cars 2 zijn de physics echter wel teruggeschroefd om de game toegankelijker te maken. Zo is de game nu beter speelbaar met een controller en reageren de auto's wat minder 'zenuwachtig', alsof ze allemaal stability control hebben. Het is in Project Cars 3 veel moeilijker om in een slip terecht te komen, die je trouwens niet meer kunt goedmaken door simpelweg wat tegen te sturen.

Smeuïger

De moeilijkheidsgraad ligt ook een stuk lager. Alleen als je de A.I op Pro zet is het een uitdaging om eerste te worden. De game is op het standaard Normal kinderlijk eenvoudig, waarbij je zelfs in een race van drie rondes al de achterliggers kunt lappen. Daarnaast zitten er arcade-achtige opdrachten in de game, om het allemaal nog smeuïger te maken. Zo kan je iedere track masteren door alle bochten perfect te nemen, moet je binnen een aangegeven tijd een aantal tegenstanders inhalen, een bepaalde topsnelheid behalen of blokken omver rijden om punten te halen. Op zich niets mis met dit soort toevoegingen, maar wat de hel moeten dit soort features in een simulator als Project Cars?

Wazig

Project Cars 3 voelt vanaf het allereerste moment dat je de game opstart totaal niet als een Project Cars-game. De



OELWERK

game heeft ook duidelijk niet zoveel liefde gekregen als zijn voorgangers als het op het polijsten aankomt. Textures laden te laat of helemaal niet en er zit behoorlijk wat pop-up in de game, maar het is vooral de engine zelf die moeite lijkt te hebben.

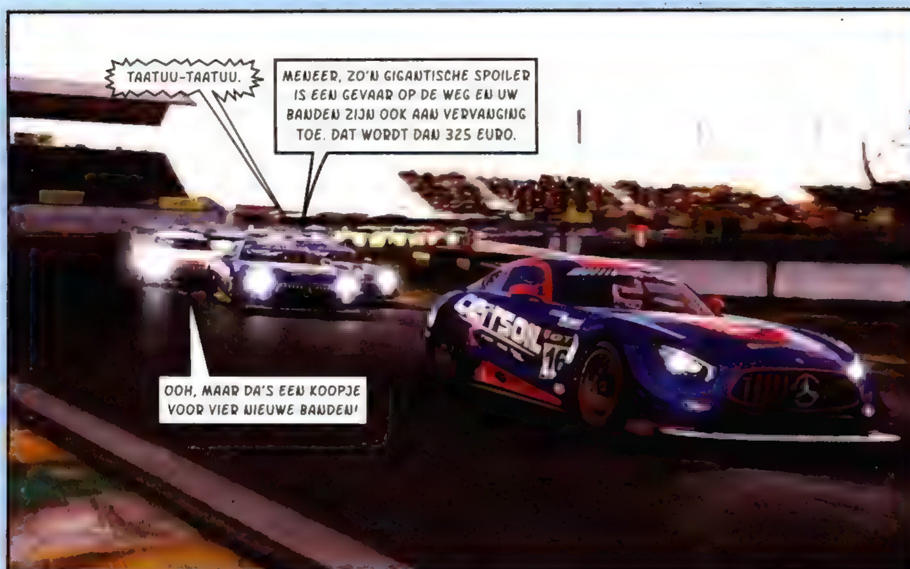
Er is een resolutie- en een framerate-modus. In de resolutie-modus zou de resolutie iets hoger liggen, maar ik zie het niet echt, want het is hoe dan ook wazig. De framerate in de resolutie-modus is al helemaal om te janken en dus ben je haast verplicht om de game in framerate-modus te spelen, waarbij de framerate zeker hoger is dan 30fps, maar nog steeds onstabiel is. Het is technisch een zooitje!

We kijken met z'n allen uit naar de next-gen consoles, maar Project Cars 3 is nog even een terugblik naar hoe racegames er op de vorige generatie uit zagen.

Toegankelijk

Ik had nooit verwacht dat Project Cars 3 zo arcade zou gaan, maar op zich is het best een leuke racegame, met een pick-up-and-play-vibe die me doet denken aan DriveClub. Daarnaast zit Project Cars 3 ramvol met content! Er zitten meer dan 200 voertuigen, 50 track-locaties en 120 track-variaties in de game, een uitgebreide carrièremodus, meerdere multiplayer-modi en een shitload aan opties voor het motorisch en visueel customizen van de auto's.

Het belangrijkste is dat Project Cars 3 lekker wegspeelt en inderdaad toegankelijk is voor het grote publiek. Het is totaal niet de game geworden waar ik op hoopte, maar ik heb me er aan de andere kant wel mee vermaakt. Project Cars was altijd een simulator met een vleugje arcade. Nu is het een arcaderacer met een vleugje simulator. En ja, dat is even wennen, vooral voor de fans!



"We kijken met z'n allen uit naar de next-gen consoles, maar Project Cars 3 is nog even een terugblik naar hoe racegames er op de vorige generatie uit zagen."

SCORE 77

Als je vergeet dat je hier een Project Cars aan het spelen bent en de game objectief bekijkt is het een leuke arcaderacer met iets meer diepgang dan normaal door de besturing en physics. Als fan die een opvolger verwacht in dezelfde stijl als de eerste Project Cars-games, is het een mindfuck.

FLORIAN



Na 20 uur heb je alle events in de carrièremodus wel geunlockt, om ze te masteren ben je een keer zo lang bezig.

40 UREN



BASICS

RACEGAME
SLIGHTLY MAD STUDIOS/ BANDAI NAMCO
1 SPELER
OUT NOW

MORTAL SHELL

DARK SOULS IS DOOD, LANG LEVE DARK SOULS!

"Dit wordt 'm", dacht Samuel. "Dit wordt de game die ervoor zorgt dat ik Souls-moe wordt." Dat punt moet hij immers ooit bereiken, toch? Als je elke dag taart vreet dan word je dat na een dag of drie toch ook spuugzat?



De eerste paar uur van Mortal Shell leken mijn angsten te bevestigen: dat het nu elf jaar oude soulslike-subgenre een formulaire blauwdruk volgt, dat alle creativiteit erin vervlogen is, en dat ik het allemaal maar saai begin te vinden. Want, lieve help, wat lijkt Mortal Shell een ongeïnspireerde, ctrl+c en ctrl+v Dark Souls-ripoff, zeg. 1) Het speelt zich af in een grauwe, vervallen, extreem vijandelijke fantasywereld. 2) Van een verhaal is nauwelijks sprake en je hebt geen flauw idee waarom je daar bent. 3) NPC's praten in archaïsch Engels. En 4) combat bestaat uit aanvallen uitlokken, wegrollen, slaan met je zwaard, en hopen dat je genoeg Stamina hebt om deze cyclus probleemloos te kunnen herhalen. Ik ken dit al. Ik heb dit al gespeeld. Ik heb dit al tachtig f*cking keer gespeeld.

Balans

Ook de twee gimmicks die Mortal Shell een ietwat eigen smoel horen te geven, zijn niet genoeg om het 'been here, done that, got the t-shirt'-gevoel af te schudden. De eerste daarvan is het kunnen overnemen van de lichamen van gestorven krijgers (de titulaire 'shells') aangezien je zelf maar een soort van kwetsbare geest bent. Het is een concept dat op papier erg tof klinkt, maar in de praktijk vooral beperkend aanvoelt: er zijn namelijk maar vier shells, ze zijn verschrikkelijk ongebalanceerd (zie kader) en ze verschillen qua basisgameplay verdomd weinig. In feite zijn het alle vier zwaardvechtende harnassen; ze gaan pas enigszins van elkaar verschillen als je hun individuele 'ability's' gaat ontgrendelen. Maar daadwerkelijke variatie, in de vorm van bijvoorbeeld een vuurbal werpende magiër? Is er niet.

> **"Ook de twee gimmicks die Mortal Shell een ietwat eigen smoel horen te geven, zijn niet genoeg om het 'been here, done that, got the t-shirt'-gevoel af te schudden."**

Jongleren

Ook de diepgang die beloofd werd met de unieke draai aan het defensieve element, 'Harden', klinkt aanvankelijk veelbelovend maar blijkt in de praktijk oppervlakkig. Op elk mogelijk moment eventjes in steen kunnen veranderen om



'FAMILIARITY' EN PADDO'S: PROBEER DIT NIET THUIS!

Mijn favoriete innovatie van Mortal Shell? Niet het 'harder worden', maar iets veel subtielers: familiarity. Wat dit inhoudt is dat je bijna geen informatie krijgt over consumeerbare voorwerpen tótdat je ze geconsumeerd hebt. Heb je dat een keer of tien gedaan? Pas dan weet je er alles over én werken ze op hun allerbest. Een goed voorbeeld hiervan zijn giftige paddenstoelen: de eerste keer dat je er een opeet word je kotsmisselijk, maar na een keer of tien ben je resistent geworden en helen ze je juist. Deze ogenschijnlijk minuscule innovatie motiveert je niet alleen om voorwerpen daadwerkelijk te gebruiken (in plaats van op gierige wijze op te sparen) maar het draagt ook bij aan de avontuurlijke mysterie van de speelwereld. Lovenswaardig!





één vijandelijke aanval te weerstaan, blijkt de game namelijk niet zozeer tactischer te maken, slechts makkelijker. Het metertje dat na elk gebruik weer automatisch bijvult om Harden mogelijk te maken, vult immers dusdanig snel aan dat de volgende tactiek op bijna elke vijand werkt: rennende aanval doen > Harden om tegenaanval te incasseren > 3-hit combo uitvoeren > wegrollen > als de vijand nog niet dood is: herhaal. Toegegeven, het ís mogelijk om coole, complexe en flitsende combo's uit te voeren waarbij je op meesterlijke wijze de grenzen van je Stamina-, Resolve- en Harden-meters jongleert, maar dat wordt niet echt gestimuleerd en je hebt het al helemaal niet nodig om de game uit te spelen.

Gulheid

En toch. Toch greep het me. Toch speelde ik het in een weekend in één ruk uit. Toch voelde het bevredigend om die laatste klap uit te delen aan groteske bazen. Toch voelde ik die heerlijke, conflicterende spanning als ik geen helende voorwerpen meer bij mij had en ik geen flauw idee had of ik in de buurt was van de volgende checkpoint. Verdomme: ik ben helemáál niet Souls-moe. Sterker nog: ik vind het nog steeds heerlijk. En het feit dat ik Mortal Shell niet ben gaan haten ondanks z'n haast criminele gebrek aan originaliteit, bewijst dat deze game een verdomd sterk begrip heeft van wat er anno 2020 van een degelijke soulslike verwacht wordt. Sterker nog: ik zit eraan te denken om een tweede doorloop te doen. En mocht dat je niet overhalen: de game is ook nog eens een luttele dertig euro, wat een erg gul prijskaartje is voor een duister avontuur dat zeker enkele memorabele momenten heeft.



ER KAN MAAR ÉÉNTJE DE BESTE ZIJN

Er zijn vier shells in de game: een gebalanceerde, een met veel Stamina, een met veel 'Resolve' (energie voor speciale aanvallen) en een met veel levenspunten. Alle vier erg goede lichamen, maar het wordt al snel duidelijk dat een ervan overduidelijk de beste is: Eredrim, de shell met weinig Resolve en Stamina maar belachelijk veel HP. Niet alleen zorgt zijn gigantische levensmeter ervoor dat je niet snel zult doodgaan, maar hij wordt ook nog eens een offensief monster zodra je z'n ability's begint te ontgrendelen. De ziekste van deze vaardigheden? 'Accretion of Resolve', die ervoor zorgt dat elke gedode vijand je aanvalskracht een beetje versterkt, totdat je sterft (wat met hem dus nauwelijks gebeurt). Oftewel: hoe langer je speelt, hoe meer overpowerd je wordt. Heerlijk!

SCORE 77

Niemand zal ontkennen dat Mortal Shell een ongeïnspireerde Dark Souls-derivaat is, maar alleen de meest cynische klootzak zal zich daardoor laten tegenhouden. De game bewijst dat soulslikes, net als goed bier, niet echt gaan vervelen.

SAMUEL



Mijn eerste doorloop duurde zo'n 14 uur.

13+ UREN



BASICS

SOULSLIKE/ACTIE-RPG
COLD SYMMETRY/PLAYSTACK
1 SPELER
OUT NOW

SUPER MARIO 3D ALL-STARS

ZUINIGE BUNDEL VAN RO

Om te vieren dat de eerste Super Mario Bros. 35 jaar geleden verscheen, wilde Nintendo van 2020 een feestelijk Mario-jaar maken, met diverse Mario-releases, speciale Mario-producten en in-game Mario-evenementen, wat allemaal in april al had moeten beginnen. Helaas gooide de coronacrisis ook hier weer wat roet in het eten.



Pas op 3 september kondigde Nintendo met een videopresentatie aan dat ze het 35-jarig jubileum van Mario gingen vieren. Er werden er behoorlijk wat Mario-dingetjes aangekondigd, van schoenen tot karts en in-game content voor Smash en Animal Crossing. Maar het meest interessant was de aankondiging dat vier oude 3D-Mario-games op de Switch worden uitgebracht.

Wat ouder

Helaas worden de vier games niet als één pakket en ook niet allemaal dit jaar uitgebracht: Super Mario 3D World (dat in 2013 verscheen voor de Wii U) verschijnt apart en pas volgend jaar, op 12 februari 2021. Het goede nieuws is dat die game dan op diverse manieren is vernieuwd en uitgebreid, met onder andere een online co-op-modus en een extra spelvariant genaamd Bowser's Fury.

De andere drie 3D-Mario's zijn al wat ouder en worden geleverd als één pakket genaamd Super Mario 3D All-Stars, met daarin Super Mario 64 (de allereerste 3D-Mario, die in 1996 verscheen voor de N64), Super Mario Sunshine (verscheen in 2002 voor de GameCube) en Super Mario Galaxy (2007, Wii). Jammer genoeg bleek uit de videopresentatie al dat er weinig is gedaan om deze drie games werkelijk te verbeteren, laat staan uit te breiden, en die indruk werd bevestigd toen ik de collectie daadwerkelijk ging spelen.

weetje • weetje

Wie 3D All-Stars wil kopen, moet daar niet te lang mee wachten. Zowel de fysieke als de digitale versie is namelijk slechts tot 31 maart 2021 te koop. Onbegrijpelijk, inderdaad.

SUNSHINE

In Super Mario Sunshine is het niet altijd genieten geblazen. Wat is die game moeilijk! En wat jammer dat Nintendo deze kans niet heeft aangegrepen om de overduidelijke problemen met de camera op te lossen! Vooral in de latere levels zit ik soms echt hardop te vloeken en te schelden, als ik weer eens in een gat tuimel omdat de camera achter een blok bleef hangen, of ik de camera gewoon niet naar een hoek kan draaien die me een goed zicht op de actie biedt.

Toch is Sunshine wél de game die ik tot nu toe het meest gespeeld heb, en waar ik na het schrijven van deze review het liefst weer naartoe ga. Want Sunshine ziet er dankzij de hogere resolutie en mogelijkheid om verder dan oorspronkelijk in de diepte te kijken – zonder van die trillende kartelrandjes – gewoon verdomd fraai en lekker kleurig uit, alsof het een nieuwe Mario-game is. En aangezien ik me van Mario Sunshine veel minder herinner dan van de andere twee games, is dit ook het dichtste dat ik dit jaar bij een verfrissende 3D-Mario-ervaring zal komen. Moeilijk en frustrerend of niet, ik ga 'm helemaal doorspelen, die Sunshine!



DE EERSTE ALL-STARS

In 1993 verscheen Super Mario All-Stars voor de 16-bits SNES: een bundeling van vier Mario-platformers die eerder voor de 8-bits NES waren verschenen. Dat was een mooie verzameling, mede doordat het toen alleen nog in Japan uitgebrachte Lost Levels was meegenomen, en alle games waren verbeterd met 16-bits beeld en geluid, soepelere gameplay en welkome opslagfuncties. Wie denkt van, goh, dat zou ik wel eens willen spelen: leden van Nintendo Switch Online (kost 20 euro per jaar) kunnen deze eerste All-Stars gratis downloaden op hun Switch.

YAAL PLATFORMPLEZIER

GALAXY

Met complete minachting voor geschiedenis en chronologie begon ik mijn speelsessie met Super Mario Galaxy, gestuwd door de voornaamste vraag die door mijn hoofd speelde toen Super Mario 3D All-Stars werd aangekondigd: hoe zal de besturing van Super Mario Galaxy werken, zonder de motion controls met Wii-afstandsbediening en Nunchuk waar het origineel om draaide?
Gelukkig blijkt de bediening ook zonder die zwiepdingen prima te werken. Je kunt twee losse Joy-Cons gebruiken om de Wii-controls na te bootsen, of kleine, kantelende bewegingen met de Pro-controller maken om de cursor naar een blauwe trekster te bewegen, danwel een rog of bal door een parcours te sturen. In handheldstijl kantel je het systeem om dingen te laten rollen, en kun je het touchscreen gebruiken als surrogaat voor de aanwijsfunctie van de Wii-afstandsbediening.
Er is geen optie om deze besturingsopties nog verder aan te passen, en dat lijkt me ook niet nodig, want zoals gezegd, ze werken prima.
En de game zelf... tja, het is niet voor niets de eerste game die ik ooit een perfecte score van 100 heb gegeven, en de game ziet er in hi-res beter uit dan ooit. Dus reken maar dat ik weer zit te genieten.



"Er weinig is gedaan om deze drie games werkelijk te verbeteren, laat staan uit te breiden."



Mario Sunshine



SUPER MARIO 64

Dan Super Mario 64, het allereerste 3D-avontuur van Mario. Die heeft ook een hogere resolutie gekregen, en volgens mij zijn er hier en daar ook wel wat textures verbeterd, maar dat was het dan.
Deze game ken ik heel erg goed, omdat ik toen hij verscheen blijkbaar nog tijd had om games die ik leuk vond een keer of tien door te spelen, en de verbeterde versie (met o.a. Yoshi als speelbaar personage) die later voor de DS verscheen had ik ook al uitgespeeld. Dus tja, die 64 ga ik als laatste doorlopen, als ik daar al aan toekom. Wel vreemd trouwens, dat Nintendo niet de DS-versie heeft meeverpakt, en ook hier niets aan de camera heeft verbeterd.
Het is tekenend voor de erg zuinige manier waarop Nintendo deze drie klassiekers heeft klaargemaakt voor de Switch, waarbij alleen het meest noodzakelijke is gedaan.

SCORE 60

De games zélf verdienen hogere cijfers, maar de manier waarop ze zijn uitgegeven is wel erg zuinig en sober, zeker gezien het prijskaartje. Nintendo zou een voorbeeld moeten nemen aan de manier waarop Activision hun klassiekers opnieuw uitbrengt.

JURJEN



Wie alle sterren van deze drie Mario-avonturen wil halen, is daar minstens een werkweek zoet mee.

40 UREN

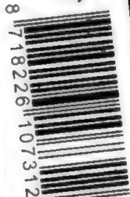


BASICS

3D-PLATFORMER
NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

GA VOOR HET ABONNEMENT DAT PRECIES BIJ JOU PAST!







DE REBOOT VAN CALL OF DUTY: BLACK OPS • MILJONAIR WORDEN MET GAME-AANDELEN • TONY HAWK REMAKEMAGIE • WERVINGSPRAKTIJKEN VAN DE US ARMY OP TWITCH?! • DARK SOULS IS DOOD • HET VERHAAL VAN DE SIM DIE ARCADE WERD • MR. XBOX IS EEN FLAPDROL!

Bij Power Unlimited kun je nu zélf bepalen hoe jij je abonnement wilt hebben. Betaal je liever in één keer voor het hele jaar, per halfjaar of doe je dit liever maandelijks? We hebben 3 abonnementsvormen. Kies nu zelf jouw ideale variant!

1 EEN JAAR

12 maanden Power Unlimited
Voor maar **€ 59,50** (€ 4,96 per editie)
VOORDELIGSTE KEUZE

2 EEN HALFJAAR

6 maanden Power Unlimited
Voor maar **€ 32,25** (€ 5,38 per editie)

MEEST FLEXIBELE KEUZE

3 IEDERE MAAND

een editie van Power Unlimited
Voor maar **€ 5,50** (maandelijks opzegbaar)





+ Gratis lezen op pc, tablet en smartphone

GA NAAR PU.NL/ABONNEREN

PGA TOUR 2K21

BALLEN RAMMEN ALS EEN PRO



Golf is en blijft een tak van sport die niet voor iedereen is weggelegd, en hetzelfde geldt voor golfgames. Maar de Wonderspons heeft al sinds de jaren '90 liefde voor het genre en ging dan ook graag de virtuele grasvelden op.

REVIEW

XBOX ONE PC PS4

Zijn jullie bekend met de 'sport' bowls? En kunnen jullie ook uren kijken naar een supersuf en traag potje snooker en pool? Dan snap je misschien ook waarom ik zo van golf houd. Op een keertje ballen rammen op een driveway na, bak ik er echter in het echt geen fuck van en moet ik mijn heil maar zien te halen in games. Gelukkig is er nu PGA Tour 2K21, de opvolger van The Golf Club 2019. Op veel vlakken precies dezelfde game, maar dat is eigenlijk helemaal prima!

Eerste stapjes

Nog nooit een golfgame gespeeld, maar je hebt er wel oren naar? No worries, want PGA Tour 2K21 pakt je bij de hand met een fijne tutorial die je alle ins en outs van de sport leren. Zo wordt verteld welke clubs (dat zijn die stokken) je moet gebruiken, hoe je een bal kan chippen, zodat 'ie netjes blijft liggen in plaats van gaat doorrollen, of hoe je een lange putt kan maken op de green. Zelfs tijdens de eerste rondes van de carrière-modus blijft de game je tips en tricks geven. En mocht je juist een purist zijn: je kan al die hoepla en assists natuurlijk gewoon helemaal uitzetten. Ik heb dat gedaan en voor mij was dat echt niet te doen. Maar hey, ik zou The Witcher ook niet op de hoogste moeilijkheidsgraad willen spelen.

Golf is – zowel in het echt, als in deze game – wel een spel met twee gezichten. Het pick up & play-niveau is hoog in PGA Tour 2K21. Als je de mooie courses doorloopt, is het ook super ontspannend. Maar vergis je niet: zelfs als je een goede score hebt ten opzichte van je tegenspelers, kan je de hele handel nog volkomen verkloten als je op je laatste twee banen zogenoemde bogies mept (een score boven het toegestane aantal slagen). Tijdens het spelen heb ik mezelf een hoop

JE EIGEN GOLF-SAMENLEVING

Boeit het niet zo dat er geen verhaalmodus is, omdat je vooral online wilt spelen, dan heeft PGA Tour 2K21 een hele toffe nieuwe functie: Society. Hierin creëer je een eigen groep met spelers. Dat kan een open uitnodiging zijn, maar ook een besloten gemeenschap. Wil je de boel opengooien voor iedereen om op je baan te spelen? Prima. Maar heb je liever de crème de la crème van golfers die tegen je spelen, dan verhoog je simpelweg de moeilijkheidsgraad (level en handicap), of je gooit de boel volledig op slot. Voor je Society kan je een toffe naam verzinnen en een logootje maken om het nog nét even persoonlijker te maken.





aantal nieuwe scheldwoorden aangeleerd. In ieder geval weet ik nu dat de PS4-controller niet zo lekker werkt als mijn Xbox One-controller (die ik gebruikte voor de previewsessies). Maar dat is natuurlijk ontzettend persoonlijk.

Go Pro

In PGA Tour 2K21 moet je natuurlijk steeds beter worden om in de buurt van de beste spelers van de wereld te komen. Er komen dan ook veel professionele golfers voorbij met wie je een 'fittie' hebt (een Rival). Als je die verslaat krijg je extra XP en knaken om betere gear te krijgen. En ook speel je steeds betere sponsorcontracten vrij. Wat wel jammer is, is het gebrek aan een echte carrièremodus. Hierdoor mist de game urgentie. Je hebt niet echt het gevoel onderdeel uit te maken van de PGA Tour. Iets wat ontwikkelaar HB Games makkelijk had kunnen fixen met een simpele story line en hier en daar een grappig moment in een virtueel interview, of wat kleedkamerpraat.

Golfliefhebbers die een zwak hebben voor een bepaald merk, komen wel behoorlijk aan hun trekken. Die gear ziet er niet alleen kek uit (grote namen als Nike, Adidas, Callaway en Wilson zitten in de game); sommige dingen hebben ook invloed op je spel. Met een upgrade voor je driver of een 5 iron krijg je meer kracht of juist meer nauwkeurigheid. Dat ga je ook wel nodig hebben als je tijdens je PGA Tour steeds sterkere tegenstanders krijgt die vrijwel geen fouten maken.

"Het is alsof HB Games dit spel voor de PlayStation 3 heeft ontwikkeld."

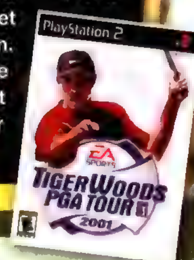
Last-gen

Maar is het allemaal fantastisch? Neen, zeker niet. Een van de opvallendste dingen zijn de graphics. Hoewel de banen bij vlagen ontzettend mooi zijn, zien de spelers er écht niet uit. Het is alsof HB Games dit spel voor de PlayStation 3 heeft ontwikkeld. Gezichten zijn soms gewoon angstaanjagend en veel spelers lijken bijna hetzelfde 3D-model te hebben als de vorige keer. Ook zijn er op gebouwen in de achtergrond niet eens textures gebruikt. Onbegrijpelijk, aangezien er niet zo heel veel hoeft te gebeuren. Ik snap dat niet iedereen Naughty Dog of Guerrilla is, maar laten we hopen dat voor de volgende generatie de boel op scherp wordt gezet.

Ga je daar veel van merken? Nee. Want de gameplay staat als een huis. Zie het als een goede basis voor een volgende, hopelijk grotere stap. PGA Tour 2K21 doet dus niet bijzonder veel meer dan voorganger The Golfclub, maar we zien dat door de vingers omdat het gewoon zo'n lekker game is om te spelen. Dikke kans dat je, net als ik, tot in de late uurtjes doorhaalt om toch nog even één toernooitje mee te pakken. Gewoon, om die zwarte cowboyhoed te unlocken. En ja, ik speel als Lemmy van Motörhead. Benieuwd of die metalbaas ooit echt op een baan is gestapt, maar bij dezen, Meneer Kilmister: je bent nu ook een golflegende!

HET EA-ZAADJE

Vanaf '98 tot 2014 prijkte de extreem goede golfer Tiger Woods op de covers van PGA Tour-golfgames. Deze werden toen nog uitgegeven door EA. Of het incident met Woods – betrapt met wat dames die niet zijn vrouw waren – ermee te maken had dat EA de franchise uiteindelijk dropte, lijkt stug. Volgens EA waren er vooral 'ruzies' met PGA over rechten. Hoe dan ook is mede door Woods en EA het zaadje gepland voor toffe golfgames.





SCORE 83

Golfgames zijn back, baby! Eindelijk is er weer een franchise die de sport eer aandoet, want het stokje dat EA liet liggen is prima door 2K overgenomen. En hoewel er nog flink getweakt kan worden, is dit wel een uitstekende benadering van het spelletje.

DENNIS



Met het 'nog eentje dan' syndroom kun je oneindig doorgaan!

10+ UREN



BASICS

GOLFGAME
HB GAMES/2K GAMES
1-4 SPELERS
OUT NOW

BATTLETOADS

MOOI GROEN IS NIET LELIJK



Voor een franchise waar al tweeënhalve decennia geen nieuwe game van is uitgekomen, is de naam Battletoads nog altijd verrassend bekend onder gamers. En dankzij de nieuwe Battletoads is het een naam die ook weer eens daadwerkelijk relevant zou kunnen worden, aldus Samuel.



REVIEW

XBOX ONE | PC

Online verontwaardiging is gevaarlijk. Ja, het is vaak bijzonder bevredigend om iets gemeenschappelijk te mogen afzeiken, maar de kans bestaat altijd dat de massa het 'fout' heeft en dat iets stiekem toch gewoon heel erg goed blijkt te zijn. Maar aangezien er nauwelijks mensen bestaan die op hun uiterst vocale meningen durven terug te komen, zorgt deelname aan de 'internet-haatmachine' er meestal voor dat je jezelf dus onnodig van heel veel toffe shit afschermt. Deze nieuwe Battletoads is hier een goed voorbeeld van.

De game is sinds z'n aankondiging, tijdens de E3 van vorig jaar, eigenlijk alleen maar neergesabeld door zo goed als elke keyboard warrior die enkele seconden naar de trailer had gekeken. Waarom? De grafische stijl, voornamelijk. Het zou té cartoonesk zijn. Te simpel getekend. Teveel ogend als een goedkope Flash-game. En, toegegeven, ook ondergetekende had hierdoor weinig hoop in het project. Ik was immers al gewend geraakt aan de stoere, volledige 3D-look van de Battletoads-cameo in Killer Instinct. Dat hun eerste volledig nieuwe game in 26 jaar dus voor een semi-olijk Cartoon Network-stijltje zou gaan, voelde als een teleurstelling.

Turbo, turbo

Maar net zoals je een gerecht pas kunt beoordelen nadat je het in je mond hebt gehad, moet je een videogame toch wel echt zelf gespeeld hebben voordat je het voor dood kunt verklaren. En ik kan je vertellen dat het internet er goed naast zat. Dat ík er goed naast zat. Want Battletoads is hartstikke leuk. En verrassend authentiek ten opzichte van de bikkelharde en verrassend gevarieerde beat-'em-ups van vroeger. De opzet is dan ook zo goed als hetzelfde: kies een van de drie titulaire Ninja Turtle-klonen – of alle drie, als je twee maten over de vloer hebt – en beuk je een weg door alle vijanden heen. En tussen de 'normale' levels (there's no such thing) waarbij je moet matten, zijn er ook segmenten die het qua gameplay en zelfs genre over een compleet andere boeg gooien. Van minigame-achtige tijddoders, zoals steen-papier-schaar, tot levels die zich volledig wagen aan shmup-actie en endless runner-achtig obstakelracen.



weetje • weetje

Battletoads is op dusdanige wijze een canoniek vervolg op Battletoads Arcade uit 1994, dat de game direct na het eerste level uitlegt waarom de padden 26 jaar niks van zich hebben laten horen!



Voor de fossielen onder ons: ja, ook deze game bevat een Turbo Tunnel-level. Rustig maar, deze is iets makkelijker dan die van de NES-game.

Battle May Toad

Het verrassendste aan deze nieuwe Battletoads is dat het die partygame-achtige variatie helemaal niet nodig heeft, want de combat is diepgaander dan het ooit is geweest. Voor sommigen is het misschien zelfs té diepgaand: de relatief uitgebreide verzameling moves die je kunt uitvoeren met de drie aanvalsknoppen (die allemaal ook nog eens een andere functie krijgen tijdens een sprong

of met de L-trigger ingedrukt) kan voor een leek in eerste instantie wat overweldigend en intimiderend overkomen. Maar liefhebbers van character-action-games zullen deze nieuwe Battletoads kunnen spelen als een 2D Devil May Cry. En dat is denk ik ook de bedoeling, gezien de game ook een ontwijk-move bevat die je op elk mogelijk moment kunt uitvoeren (dus ook tíjdens je vijf-hit-luchtcombo). Je voelt je dus erg vrij in je aanvalsopties en strategieën aangezien je elke benadering kunt cancellen met een druk op de knop. De game vereist wel wat gewenning – vooral voor de tongmoves, die je dus met de linker trigger uitvoert – maar weet alsnog een goede balans te vinden tussen de directe toegankelijkheid van het beat-'em-up-genre en de complexiteit van bijvoorbeeld een Hideki Kamiya-titel.



Sabotage

Zelfs het aanvankelijk afzichtelijke grafische stijltje komt goed tot z'n recht in de volledige context van de game, aangezien het een vehikel is voor zowel ultra-cartooneske actie (waarbij de lichamen van de toads letterlijk transformeren in dieren en apparaten) als de ietwat satirische, Rick & Morty-achtige humor van de tussenfilmpjes. Bovendien is ook de jaren '80-hardrock-soundtrack het perfecte soort cheesy. Een verschrikkelijke reboot, dus? Allesbehalve. Battletoads is hele dikke prima, ontwikkelaar Dlala Studios wist precies wat ze aan 't doen waren. Sterker nog, de game wordt eigenlijk alleen maar gesaboteerd door de grote, hyperactieve nadruk op minigames en geforceerde variatie. Oh, én het feit dat het kort na het serieuzere, mooiere en toch wel superieure Streets of Rage 4 is uitgekomen, waardoor het contextueel allemaal wat goedkoop overkomt. Maar als je Battletoads gewoon neemt voor wat het is, dan is het een verdomd hilarische en diepgaande beat-'em-up die veel meer weet te zijn dan trailers ooit kunnen overbrengen. Fuck de haters, yo. ✪

"Een verdomd hilarische en diepgaande beat-'em-up die veel meer is dan de trailers ooit kunnen overbrengen."



weetje • weetje
De game is ontwikkeld door de dames en heren van Dlala Studios, maar ze zijn daarbij bijgestaan door de makers van de serie, Rare.

SCORE 78

Eerste indrukken zijn belangrijk, maar ze zijn zeker niet alles. Geef dit nieuwe avontuur van Zitz, Rash en Pimple dus een kans, want het is de een-na-tofste beat-'em-up van 2020 en het is in ieder geval de grappigste!

SAMUEL



Je zult toch echt wel een uurtje of zes bezig zijn met je eerste doorloop op Normal!

6+ UREN



BASICS

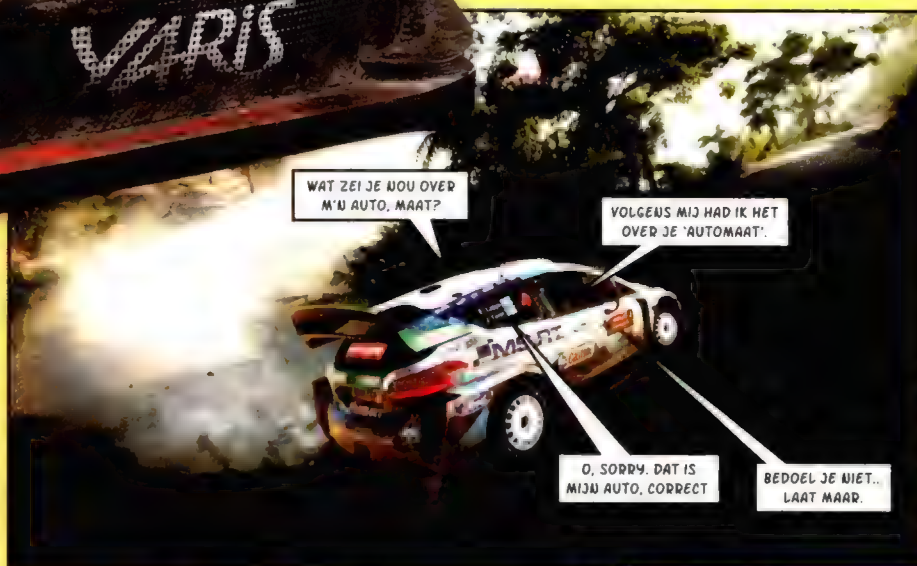
BEAT-'EM-UP/PARTYGAME
DLALA STUDIOS
1-3 SPELERS
OUT NOW

WRC 9

EEN SIMPELE WRC8



Na een aantal jaar van weinig vooruitgang in de WRC-serie, sloeg ontwikkelaar Kylotonn vorig jaar terug met WRC 8, dat zonder meer de beste WRC-game tot nu toe is. Wordt die vooruitgang voortgezet in WRC 9, of is dit weer een simpele update?



Ontwikkelaar Kylotonn maakt al sinds 2015 de WRC-games, met gemengde resultaten. In WRC 5 en 6 was duidelijk te merken dat de devs nog moesten wennen aan de serie, maar WRC 7 was daadwerkelijk al een prima game. Met WRC 8 maakte Kylotonn de grootste stap en konden ze bijna de strijd aangaan met de Dirt: Rally-games. Ik hoopte dan ook dat WRC 9 weer zo'n grote stap zou maken, maar dat blijkt helaas niet helemaal het geval.

Crew members

Wat absoluut beter is dan vorige jaren is de Career Mode. In WRC 8 was de uitgebreide Career Mode de ster van de show en die is in WRC 9 alleen maar beter uitgewerkt. Er is weer een agenda, waarin je kiest uit de vele verschillende events voor de dag en tussen het racen door heb je toegang tot een soort gigantische loods, waarin je het hele team kunt aansturen. Zo unlock je steeds nieuwe potentiele crew members, die je kunnen helpen in je quest naar overwinning. Zo kan je bijvoorbeeld de crew uitbreiden met betere weervoorspellers om strakkere bandenkeuzes te kunnen maken, en engineers om upgrades voor je auto te onderzoeken. Dit is allemaal strak vormgegeven met over-





weetje • weetje

WRC 9 komt naast de PS4, Xbox One en PC later ook nog uit voor de Switch, PS5 en Xbox Series X. Als je WRC 9 koopt op de PS4 of Xbox One, kan je gratis upgraden naar de next-gen versie!

UPDATE

zichtelijke menu's en binnen no-time krijg je echt het idee een heel team aan te sturen.

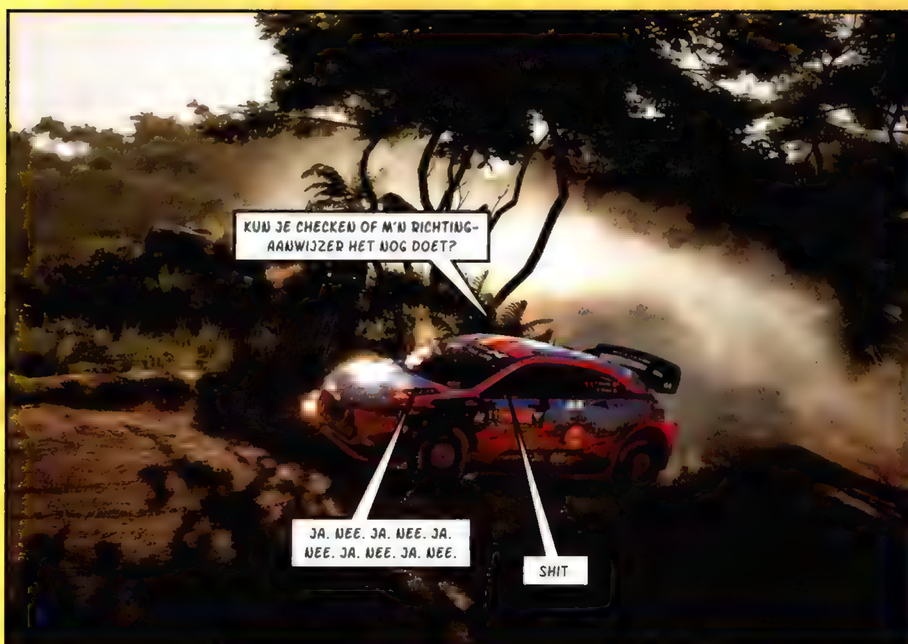
Rally van Kenia

Daarnaast zit er nu nog meer variatie in de events door een aantal mooie toevoegingen. Zo zitten er meer nieuwe locaties in de game dan ooit, waaronder Japan en Nieuw-Zeeland, en voor het eerst ook de rally van Kenia. Vooral die laatste is heel vet, aangezien die locatie daadwerkelijk invloed heeft op de gameplay.
In Kenia zijn de wegen namelijk zo goed als niet aanwezig en scheur je over brede stroken van de savanne. Hierdoor kan je soms hele stukken vol gas rijden, wat super spectaculair is. En lastiger dan je denkt, want je wagen stuitert alle kanten op met die hoge snelheid.

Zwaartepunt

Tot zover is WRC 9 top. De Career Mode is meeslepend en de extra content is vermakelijk, maar aan de game zelf is eigenlijk maar weinig veranderd ten opzichte van WRC 8.

"De Career Mode is meeslepend en de extra content is vermakelijk, maar aan de game zelf is eigenlijk maar weinig veranderd."



Het is duidelijk dat Kylotonn dit jaar de focus heeft gelegd op het finetunen van de WRC 8-elementen die al goed in elkaar zaten, en wat minder focus op het maken van een compleet nieuwe game. Dat is vooral te merken aan de physics en besturing.
Ik durf namelijk te zeggen dat er helemaal niets is veranderd aan de physics en besturing! WRC 9 voelt exact hetzelfde als WRC 8, op één klein puntje na. In WRC 9 is het gewicht van de auto namelijk wat realistischer dan in WRC 8. De manier waarop het zwaartepunt van de auto's verandert in de bochten en als je remt heeft zeker wat aandacht gekregen, waardoor de auto's realistischer reageren en wat gewichtiger aanvoelen. Maar dat is het ook wel, de rest is zo goed als hetzelfde.



Tijdsdruk

De stap van WRC 7 naar WRC 8 was groot, maar de stap naar WRC 9 is weer verdomd klein. Het is alsof Kylotonn heeft gedacht dat de physics in WRC 8 wel goed genoeg waren voor een nieuw deel en de rest een simpele lik verf nodig had. WRC 9 is een makkelijke opvolger zonder echte innovatie, en dat is jammer.
De WRC-games hebben namelijk een groot probleem en dat is Dirt: Rally. Ja, de WRC-games zijn wat toegankelijker, maar op zo'n beetje alle vlakken is Dirt: Rally 2.0 de betere game. Met de komst van WRC 8 dacht ik dat Kylotonn dat gat langzaamaan zou gaan sluiten, maar vervolgens worden er in WRC 9 nauwelijks stappen gemaakt om de concurrentie in te halen.
Ergens is het dan ook heel kut dat er ieder jaar een nieuwe WRC-game uit moet komen. Kylotonn heeft de officiële licentie en brengt dus ieder jaar een nieuwe game uit, en ik snap dat financieel gesproken wel, maar dat komt de games niet per se ten goede. Ik weet zeker dat Kylotonn de strijd aan kan gaan met Dirt: Rally als de studio er zijn tijd voor neemt. Door die tijdsdruk komt de volledige potentie er niet uit, ook in WRC 9 niet.

SCORE 80

WRC 9 is absoluut een vette rallygame en een aanrader voor iedereen die van WRC 8 heeft genoten, maar het is een simpele update ten opzichte van vorig jaar.

FLORIAN



Als je onderaan begint en de hele carrièremodus doorloopt, ben je een uurtje of 40 zoet.

40 UREN



BASICS

RALLYGAME
KYLOTONN/NACON
1 SPELER
OUT NOW



TELL ME WHY

HIPSTERGAME MET OLD SPICE-ODEUR

Kan iets als een fris lentebriesje ruiken, maar tegelijkertijd naar je vaders Old Spice? Zowel progressief zijn, als totaal onwrikbaar conservatief? Vragen die Graddus tijdens Tell Me Why maar niet uit z'n hoofd kreeg. Net als de kwestie of dit eigenlijk wel een 'game' is...



WHO'S YOUR DADDY?

Een van de grootste raadsels in Tell Me Why is wie de vader van Tyler en Alyson is. En ik wil niet stoer doen ofzo, maar al vanaf halverwege episode 2 wist ik het. Ik dacht ook dat het wel redelijk overduidelijk was, helemaal toen de game nog wat meer hints dropte, maar nadat ik de Tell Me Why-comments op Reddit en YouTube bekeek bleek het kennelijk toch niet zo obvious voor iedereen.
Ach ja, ik denk dat ik vroeger gewoon te veel GTST en Onderweg naar Morgen heb gekeken. Dan krijg je vanzelf een antenne voor dat soort klassieke dramadriehoek-shit.



Het leven in Delos Crossing is simpel. Of in ieder geval, op het eerste gezicht. Je hebt de plaatselijke kruidenier, gerund door de sympathieke Tom Vecchi, een politiebureau waar de ergste criminelen brievenstelende wasberen zijn en een idyllische kerkhof aan het water. Maar die rust is slechts schijn. Onder de oppervlakte gaat het plaatsje gebukt onder een dramatische mysterie. Zie je, een van de graven op het kerkhof is van Mary-Ann Ronan, moeder van de tweelingzusjes Tyler en Alyson. Haar dood lijkt een een-tweetje: Mary-Ann wil niet dat Tyler zich laat ombouwen tot jongen, gaat met een geweer achter haar aan (of is het nou 'hem'?) maar wordt door Tyler uit zelfverdediging neergestoken. En papa Ronan? Die was allang met de noorderzon vetrokken. Klassieke gezinstragedie. Toch..?

Transitie tot man

Tell Me Why begint wanneer Tyler en Alyson elkaar tien jaar na hun moeders dood weer zien. Tyler heeft al die tijd in een heropvoedingscentrum gezeten. Zijn transitie tot man is inmiddels voltooid, waarmee hij het eerste transgender hoofdpersonage in een triple-A game is. Huide! Zusje Alyson bleef al die tijd in Delos Crossing wonen. Hun eerste ontmoeting verloopt wat stroefjes, maar al snel halen ze herinneringen op aan 'vroegah'. De tweeling heeft een soort telepathische verbinding met elkaar, die ze in staat stelt situaties uit het verleden samen te herbeleven: een eigenschap die ze tijdens de game goed van pas komt. Want waar ze in eerste instantie alleen hun ouderlijk huis willen verkopen, belanden ze gaandeweg in een slangenkuil vol leugens en intriges. Het drama van een decennium geleden blijkt allesbehalve opgelost.
Het tempo licht redelijk laag, zelfs voor een verhalende game, maar dat is in Tell Me Why geen probleem. Het geeft Dontnod de kans om personages extra uit te diepen, en daarin is de ontwikkelaar ruimschoots geslaagd. Neem Tyler: Dontnod had van hem absoluut een stereotype transgender kunnen maken, een karikatuur, maar de rebelse jongeman is een geloofwaardig, echt mens. Die het zeker niet makkelijk heeft. Iets wat de game je laat voelen ook, op een hele subtiele maar krachtige manier.
Zo kom je op een gegeven moment een Hillbilly-achtige guy tegen die gewoon, zonder vleugje ironie in Tylers gezicht schreeuwt: "I didn't know they made transvestites look so natural these days." Of een andere bewoner van Delos Crossing, die eerst heel vriendelijk



is, totdat hij Tylers 'geheim' hoort en ineens een stuk afstandelijker reageert.

Groenteconserven in blik

Situaties als deze zijn precies de momenten dat Tell Me Why op z'n best is. Als het onderwerpen behandeld die je zelden in games ziet en aanvoelt als een frisse lentebries. Als het je laat nadenken over je eigen situatie, over je privileges en hoe ook jij je onbewust soms als een asshole gedraagt. Ik had niet gedacht dat dit zó'n indruk op me zou maken, en ik wil Dontnod bij dezen een veer in de reet steken met de non-preachy wijze waarop ze dit tot stand brengen.
Een veer die ik er echter ook direct bruusk weer uitruk. Speel je namelijk verder, dan trekt toch ook een minder aangenaam odeur steeds verder je neusgaten in. De belegen, met mottenballen doordrenkte oudemannetjeslucht van Old Spice! Want holy fuck: Tell Me Why doet qua gameplay werkelijk niets vernieuwends. En erger nog: het hééft bijna geen gameplay!

"Aan de ene kant is het fris en exciting door de onderwerpen die het aansnijdt, aan de andere kant aftandser dan een oudejaars-conference van Freek de Jonge."

Realiseer je even wat je nou feitelijk aan het doen bent: dialoog- en herrineringskeuzes maken die – eerlijk is eerlijk – geen échte invloed op het verhaal hebben. Oh, en een beetje kansloos op A bashen totdat je een interactief voorwerp tegenkomt. Gameplay uit het jaar kruik. Of in ieder geval uit 2012, toen het in de eerste The Walking Dead nog acceptabel was (want nieuw), maar wat tegenwoordig conservatiever voelt dan groenteconserven in blik.
Tel daar stroeve controls bij op, alsook dommige designkeuzes – als je een herinnering triggert moet je daarbij in de buurt blijven staan, anders stopt de hele scène en moet je het opnieuw triggeren – en je mag gerust concluderen dat Tell Me Why als gáme tekortschiet.

Op een kruispunt

Het spel zit in een voortdurende spagaat. Aan de ene kant is het fris en exciting door de onderwerpen die het aansnijdt, aan de andere kant aftandser dan een oudejaarsconference van Freek de Jonge. Maar echt, zo'n groot contrast tussen style en substance heb ik niet eerder meegemaakt.
Na afloop van de derde episode overheerste wat mij betreft toch het positieve gevoel. Nu, een paar dagen later, denk ik nog steeds terug aan Tyler, Alyson en al die anderen. De inwoners van Delos Crossing hebben een blijvende indruk achtergelaten.
Toch kunnen we er niet omheen: verhalende games als deze staan op een kruispunt. Weet het genre zichzelf niet opnieuw uit te vinden of in ieder geval niet een klein beetje te innoveren, dan heeft het op de nieuwe generatie consoles wat mij betreft geen plek meer.
Want laten we elkaar geen mietj... eeehm, pipo noemen: jij hebt immers toch ook geen flesje Old Spice in je badkamerkastje staan? ✪



MINIQUIZ:

IS TELL ME WHY IETS VOOR JOU?

Keuzes staan centraal in Tell Me Why, dus hoe kun je beter bepalen of de game iets voor jou is dan met een aantal... keuzes!?

Vraag 1:
Ik wil dat een game mij:
A. Intellectueel uitdaagt
B. Emotioneel uitdaagt
C. Competitief uitdaagt

Vraag 2:
Minderheden moeten:
A. Helemaal niets
B. Hun mond houden
C. Meer aandacht krijgen

Vraag 3:
Wat is wél een LGBT-term?
A. F2M
B. QWERTY
C. ICQ

Uitslag
Vraag 1 - A: 1 punt, B: 2 punten, C: 0 punten
Vraag 2 - A: 1 punt, B: 0 punten, C: 2 punten
Vraag 3 - A: 2 punten, B: 0 punten, C: 0 punten

SCORE 71

Tell Me Why houdt je verhaaltechnisch de volle negen uur geïnteresseerd en geïnvesteerd, maar schiet qua gameplay helaas tekort. Het is duidelijk dat dit genre in z'n huidige vorm op zijn laatste benen loopt.

GRADDUS



Prima voor een regenachtig herfstweekend.

9 UREN



BASICS
ADVENTURE GAME
DONTNOD ENTERTAINMENT/MICROSOFT
1 SPELER
OUT NOW

QUIZT JE DAT?



DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1 **Wat is een van Wouters favoriete hobby's?**
A) De oude was van superhelden verzamelen.
B) Superhelden en hun pakjes verzamelen.
C) Nieuwe social media-accounts aanmaken om Chris Hemsworth mee te DM'en.

2 **Gaat Samuel ooit stoppen met Soulslikes spelen?**
A) Nee.
B) Nee.
C) Nee.

3 **Waar droomde Graddus van?**
A) 's Werelds grootste zwembad, maar dan opgevuld als budgetbak.
B) De aankondiging van Sniper Elite 5, 6, en 7.
C) Witte Tesla's en halfnaakte vrouwen die druiven in z'n mond proppen.

4 **Wat vindt Jacco van zichzelf ten opzichte van vorig jaar?**
A) Het is alsof hij anno 2020 gerenderd wordt met een Nvidia RTX 3080.
B) Niet lelijk, maar ook geen duidelijke grafische verbetering.
C) Gedateerd, kan dus wel een paar mods gebruiken.

5 **Waar had Jurjen nog tijd voor toen Mario 64 net uitkwam?**
A) Om games die hij leuk vond tien keer door te spelen.
B) Het laten staan van een minstens even imposante snor als de loodgieter.
C) Een biertje atten elke keer als Mario 'Yahoo!' schreeuwt.

6 **Waarom kreeg Laura te horen dat haar tatoeage 'niet goed' was gezet?**
A) Ze zet hem stiekem elke ochtend zelf met een balpen.
B) Hij staat naar haar gericht en niet naar de rest van de wereld.
C) Er mag maar één persoon met een Nintendo-tatoeage rondlopen op de PU-redactie.





DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP
SUPER MARIO 3D ALL-STARS
EN EEN MARIO-GOODIEPAKKET MET TASJE, T-SHIRT EN MEER



msi



Windows 10

THIS CHANGES **EVERYTHING**



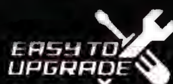
Optix MPG341CQR

MEG TRIDENT X

SILENT STORM COOLING 3







MEG INFINITE X

- Intel® Core™ i9 Processor
- Windows 10 Home
- MSI GeForce® RTX 2080 Ti

So much power. So many possibilities.

WHERE TO BUY
Coolblue
www.coolblue.nl



and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Other company and product names mentioned may be the trademarks of their respective owners.

msi.com

Scan to learn more



OOK GESPEELD

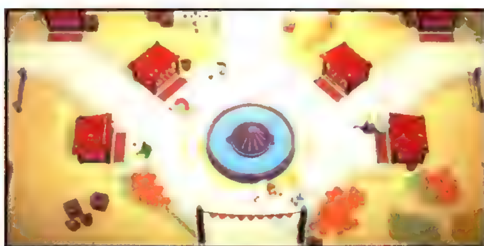
ZO KOM JE NOOIT AAN DE NEXT-GEN TOE

IK BOEMERANG JE HELEMAAL KAPOT



Titel: Boomerang Fu
Platform: Nintendo Switch, Xbox One, PC
Prijs: 14,99

Een echte goede couch-co-op-game is goud waard. Qua gamen is er weinig mooiers dan op de bank met vrienden zitten en naar elkaar schreeuwen om een spannende battle. Mijn vreugde was dan ook immens toen ik Boomerang Fu bij toeval tegenkwam in de eShop. Gelijk bij het zien van de titel en een enkele screenshot, snap je al wat de bedoeling is. **Even voor de duidelijkheid: je moet je tegenstander zien te meppen met je boemerang voordat ze dat bij jou doen.** That's it! Dit is op zichzelf al zat entertainment, maar als kers op de taart heb je interessante power-ups zoals telekinesis, een dubbele boemerang, explosieven of teleportatie om de gameplay nog een stuk dynamischer te maken. **Al na een paar minuten snap je de controls en ben je al volop aan het strijden om de overwinning te pakken.** Net als de beste games in dit genre zoals Towerfall of Nidhogg is de spanning vaak om te snijden en gil je je buren wakker vanwege de zieke acties die je op je tegenstanders uitvoert. Lieve personages zoals de blije watermeloen, een neurotisch kopje koffie en de





onschuldige avocado passen perfect bij de gameplay, vooral omdat ze zo mooi in stukjes worden gehakt als ze een boemerang voor hun kiezen krijgen. Boomerang Fu blijft niet eeuwig leuk, maar voor korte sessies is het een perfect ingrediënt voor een magische avond op de bank.

SCORE 69

DACHT JE DAT JE AL DIEPE SHIT HAD GEZIEN? HA!



Titel: Crusader Kings III
Platform: PC
Prijs: 49,99

Speel Crusader Kings III, zeiden ze. Die game is geniaal, zeiden ze. Wat ze eigenlijk hadden moeten zeggen is: weet waar de fuck je aan begint! **Het spelen van Crusader Kings III is alsof je een nieuwe taal probeert te leren**, zo insane veel moet je onthouden, in je opnemen en vooral ook accepteren. En als je eenmaal enigszins de regels denkt door te hebben, dan druk je onzeker op de Pauze-knop... Okay, gaan we dan.

Crusader Kings III is een beetje zoals de games in de Total War-serie, alleen dan zonder de real-time-strategy-gevechten en gemixt met het tijdperkenomvattende Age of Empires. Het is **een geschiedenissimulator waarin het detailniveau echt zo ver gaat, dat je tijdens de tutorial verdomd goed moet opletten om niet te verzuipen in de informatie.** Maar het komt er natuurlijk uiteindelijk wel weer op neer dat je landjepik moet gaan spelen met je buren. En dat allemaal in een middeleeuws Europa, waardoor je nog eens iets leert over 'ons' verleden! Over Courts en Councils bijvoorbeeld, Vassals en De Jure, Duchy's en County's.

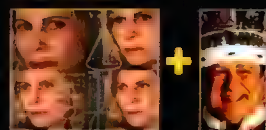


Je bekijkt in de deze game dus vooral een landkaart, maar je bent ook regelmatig informatie van mensen aan het bekijken. Zij hebben allemaal een mening over jou als heerser, en daar kan je invloed op uitoefenen om de vrede te bewaren, **of je kan de tiran uithangen en iedereen uitschakelen zodat je onderdanen gevuld worden met Dread!** Muhahhahaa! De opties lijken aanvankelijk behoorlijk overweldigend, maar net zoals in veel simulatietitels zijn er ook een heleboel zaken die erg veel tijd en geduld kosten om te veranderen, of die gewoon niet kunnen veranderen. En dat vind ik meestal frustrerend aan dit soort games: dat ze je het idee geven van oneindige opties, maar je regelmatig tot bepaalde keuzes gedwongen wordt.



Veroveren bijvoorbeeld, dat moet gewoon, tenzij je zin hebt om naar je ene landje te staren terwijl hele familielijnen uitsterven en er verder niets veranderd. Tenminste, in de meeste games is dat zo. **Op een of andere manier voelt Crusader Kings III écht anders.** Want hoewel ik dit niet kon testen (daar heeft niemand tijd voor), zou het met niets verbazen als je ook ver komt met uithuwelijken en vriendjes maken. Want deze game gaat diep, ver en tegelijkertijd ook nog hoog. En dat kan fucking boring worden, maar door de toevoeging van al die Courtiers, Knights en andere middeleeuwers, elk met hun eigen eigenschappen, familie en relaties, heeft de game ook wat menselijks. Een gezonde dosis Sims, zeg maar. **Crusader Kings III is een game die je echt alleen moet overwegen te spelen als je ruime ervaring hebt met simulators**, strategy of op z'n minst wat RTS of andere turn-based-games. Anders zou ik er écht niet aan beginnen, want dit is een realiteitje verwijderd van daadwerkelijk een rijk heersen.

SCORE:



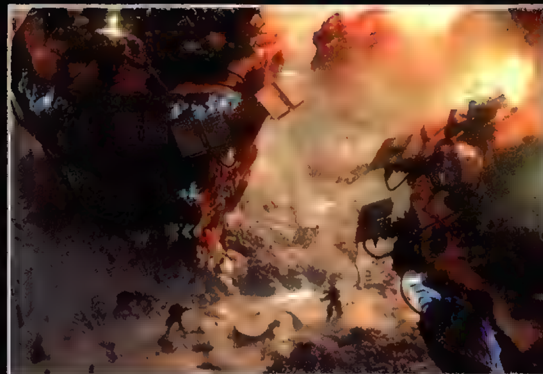
FALLWASTE: THE OUTLAND



Titel: Wasteland 3
Platform: PS4, Xbox One, PC
Prijs: 59,99

De release van Fallout 4 is alweer lang geleden en de recentste game die er het meest op leek, The Outer Worlds, wist me gek genoeg amper te boeien. Dus komt Wasteland 3 op een prima moment, want **dit is eigenlijk wat Fallout 3 was geweest in een alternatief universum, als 'ie niet tien jaar na deel 2 was uitgekomen.** De scherpe lezer snapt nu dat we het hier niet hebben over een ultramoderne, megavooruitstrevende openwereld-RPG van het niveau Cyberpunk 2077. Want met een beetje goede wil en fantasie had dit een directe opvolger van Fallout 2 kunnen zijn die gewoon in 1999 uit was gekomen.

Wasteland 3 is, net zoals z'n voorgangers, een turn-based RPG met zo'n fijne view van bovenaf waardoor alles miniatuur lijkt, zoals in Divinity: Original Sin 2 en Pillars of Eternity. Het is een oude, vertrouwde manier van RPG's maken die er vooral voor zorgt dat een ontwikkelaar op enigszins betaalbare wijze z'n visie en ambitie kwijt kan. **En ontwikkelaar inXile Entertainment heeft genoeg visie, want Wasteland 3 is weer een even grappig als meeslepend avontuur door een harde post-apocalyptische wereld.**



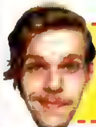


Maar goed, dat waren deel 1 en 2 ook al, dus waarom zou je dit keer de bevroren woestenij van Colorado moeten trotseren? Nou, niet omdat er zo verschrikkelijk veel veranderd is sinds je door Arizona trok in het uit 2014 stammende tweede deel, dat kan ik je wel vertellen. **Dat gezegd hebbende is Wasteland 3 wel een snellere, soepelere game geworden, met een overzichtelijker verhaal en een vrachtwagen genaamd de Zodiak waarmee je over de wereldmap tuft.** Het zorgt ervoor dat de omgevingen zich sneller afwisselen, je je doelen beter voor ogen hebt en je dus sneller de game ingezogen wordt.

Helaas zijn er lange laadtijden tussen de omgevingen, een niet extreem handig te navigeren menu en zelfs crappy framerate die de ervaring wat naar beneden halen. Maar het verhaal, de sfeer en de humor trekken je er makkelijk doorheen, en anders haal je er een maat bij om je onderkoelde karkas over de ijsvlaktes te slepen.

SCORE 75

AL BUGGEND DOOR DE JAARGETIJDEN



Titel: Ary And The Secret of Seasons
Platform: PC, PS4, Xbox One, Switch
Prijs: 39,99

Ary And The Secret of Seasons is in Unity gemaakt door de Belgische indiestudio Exiin en ik respecteer de ambities die zij overduidelijk hadden. Want hoewel de omgevingen simpel zijn vormgegeven, de Dark Souls-achtige combat totaal niets nieuws doet en de weinige voice-acting ook niets is om over naar huis te schrijven, **heb ik me verbaasd over hoe groot deze game eigenlijk is, en hoe diepgaand het had willen zijn.**

Ary's broer is vermist en omdat haar vader, de Guardian of Winter, te druk bezig is met naar een foto van hem te staren, moet zij hem zien te vinden én de wereld weer in balans brengen. **Hierbij krijg je de controle over de vier seizoenen, en kun je een grote bol om je heen maken waarin één zo'n jaargetijde huisvest.** Die kracht gebruik je om allerlei omgevingspuzzels op te lossen (winter in de zomerwereld zorgt bijvoorbeeld voor platformen van ijs), maar echt lekker werkt het allemaal niet. De game lijkt verre van af: bugs vlogen me om de oren, de collision detection is om te janken en de boss fights werden daardoor erg frustrerend. **Jammer wel, want ergens schuilt gigantisch veel potentie voor Ary om een héle leuke, schattige RPG te worden.** Laten we hopen dat de devs flink gaan polijsten, of dat een sequel de vele interessante ingrediënten wel tot een product weet om te smelten die zo'n prijskaart waard is.





OORDEEL:



AL MEDITEREND DE BERG OP



Titel: A Short Hike
Platform: Switch
Prijs: 6,99

Bij A Short Hike wordt vanuit de titel al duidelijk dat dit geen lang avontuur gaat bieden van tientallen uren. In plaats daarvan is dit een ontspannende game die je in een paar uur wel hebt doorgekamd. Kort en krachtig is een term die vaak gebruikt wordt om indiegames te omschrijven, maar bij deze game is het echt wel toepasselijk.

In A Short Hike heb je een simpele taak: de top van Hawk Peak beklimmen op een lieflijk eiland vol vrolijke dierenvrienden. Jij bent het vogeltje Claire en moet en zal bereik op je mobiele telefoon krijgen om te communiceren met de bewoonde wereld. Onderweg kom je wat lichte puzzels tegen, vind je hier en daar een schatkist en spring je langzamerhand naar boven. Belangrijk is vooral dat je zonder stress het eiland verkent, een beetje casual kletst met de vriendelijke dieren die je ontmoet en helemaal op je eigen tempo die berg verovert.

Dit klinkt misschien niet al te spannend, maar **er zijn een aantal zaken die A Short Hike uitstekend weet te doen waardoor dit echt een pareltje is.** Allereerst valt op dat de game een bijzonder unieke artstyle heeft. Je kan het misschien het best vergelijken met een Nintendo DS-game, met felle kleuren en redelijk primitieve 3D-modellen. Hier zit een filter overheen die voor lekker grote pixels zorgt. Het zorgt voor een uitstraling die je in geen andere game ziet. Het is een gewaagde keuze om voor simpele graphics te gaan, maar het werkt hier belachelijk goed.





Ondanks de simpliciteit is het een genot om de omgeving te verkennen.

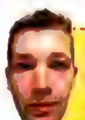
Het grootste succes wordt echter geboekt in de gameplay. Hier hoef je geen uitgebreide moveset te verwachten met combo's of speciale moves, wel krijg je een mechanic voorgeschoteld die gewoonweg fijn speelt. De game draait om sprongen maken en vervolgens al zwevend met je vleugels uitgestrekt op moeilijk te bereiken plekken komen. Verstopt over het eiland zijn gouden veren te vinden, die je een extra jump geven en dus in staat stellen om hoger te komen. **Kennelijk heeft ontwikkelaar Adam Robinson-Yu goed naar Shigeru Miyamoto geluisterd, want net als bij Mario-games is alleen al het bewegen van je personage een leuke activiteit.**

A Short Hike is dus zeker kort en dat is juist het voordeel aan deze game. Je vliegt er zo doorheen, maar het voelt als precies de juiste hoeveelheid. Niemand zit te wachten om al grindend honderden veren te zoeken en twintig bergen te beklimmen. Zie deze game meer als een fruitig toetje, na een heerlijk hoofdgerecht.

OORDEEL:



SPRINGAAP MET EEN UZI



Titel: Tamarin
Platform: PC, PS4, Xbox One
Prijs: N.N.B.

Kijk gewoon effe naar de screenshots, of pak wat mij betreft je telefoon erbij om de trailer van Tamarin aan te slingeren. Dan denk je: verdomme wat schattig, dat ziet er best sfeervol uit. Nou, dat dacht ik dus ook. **Totdat de game daadwerkelijk aanging en ik begon te twijfelen of ik niet per ongeluk m'n PS2 had aangezet.** Ik voelde me belazerd en in de val gelokt. Ik verwachtte een sfeervolle, mooie en schattige game... want dat werd me beloofd in de trailers. Een beetje met dat springaapie door het gras huppelen en van platform naar platform springen. **Nee, het schattige spring-apie ziet er ten eerste uit als een bruine vlek op je tv en ten tweede is het helemaal geen schattig spingaapie**, maar eentje met een machinegeweer waar niet mee te richten valt.

Springapie is dus boos en wel op de insecten (eveneens met machinegeweren), want zij hebben je wereld overgenomen. Aan jou, als springaapie, de taak om de wereld te bevrijden, je familie te beschermen en uzi's te legen op mieren en iets wat op vliegen moet lijken. Dat doe je door een beetje de spelwereld te ontdekken en te springen, maar vooral door veel te knallen. Het ontdekken is oké, het is niet altijd even duidelijk waar je precies heen moet, maar





hé, wat is ontdekken zonder af en toe een beetje te verdwalen? Het springen is ook meer dan goed te doen, want de game bestuurt verassend soepel en voelt goed, totdat je moet knallen... **Schelden, met woorden die ik normaal niet in de mond neem, dat was wat ik vooral deed.** Ik speel veel shooters, maar dit lock-systeem was ook nieuw voor mij. Je lockt vijanden in een vierkant dat op je scherm verschijnt, waarin je dan ook weer met R3 preciezer kan mikken. Voor een vijand kan dit nog net, maar **soms zitten er meerdere kleine vijanden in het 'lockvierkant' en dan is het net als of je met je ochtend-boner netjes in de pot probeert te plassen: onmogelijk.** Waar ik wel blij mee was, is dat ik in het hoofdmenu de muziek kon wegdraaien. Ik wil niemand beledigen, maar de soundtrack klinkt alsof Dennis Mons de Wonderspons deze na zes halve liters in heeft gespeeld op een keyboard die hij voor zes euro heeft gescoord bij de Action. Pfoe.

OORDEEL:
Tamarin is jammer.

NET ZO KUT ALS THE RISE OF SKYWALKER



Titel: The Sims 4: Journey to Batuu
Platform: PC, PS4, Xbox One
Prijs: 19,99

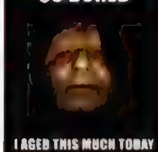


Oei, deze is pijnlijk. Want het is best een goed idee om Star Wars en The Sims 4 met elkaar te kruisbestuiven. Althans, dat vond ik. Maar het resultaat is een ouderwetse cashgrab en een van de meest saaie add-ons voor The Sims ooit. En ja, dan tel ik ook Sims 1 tot en met 3 mee!
De titel van The Sims 4: Journey to Batuu verklapt de eerste zin van mijn omschrijving van deze Game Pack al: inderdaad, je stuurt je Sim naar Batuu. En dat is dezelfde planeet waar Galaxy's Edge, het Star Wars-gedeelte van Disney World in Orlando en Disneyland in Anaheim, op gesitueerd is. En dát, dames en heren, is een wapperende rode vlag. Op Batuu kan je missies aannemen van de Resistance, de First Order of van de Scoundrels, maar het boeit niet zoveel welke van deze drie facties je kiest: **de missies zijn namelijk praktisch allemaal knettersaaie fetch quests.** Echt een aaneenschakeling van fucking boring 'klik wat dingen aan en kom terug'-opdrachten.



Batuu is een saai verzamelpunt van voornamelijk rabbit holes, er zijn amper nieuwe Sim-interacties voor deze uitbreiding gemaakt en het gaat zelfs zo ver dat je Sim letterlijk amper fun kan hebben in Black Spire Outpost, The First Order District en de Resistance Encampment. **Het ontmoeten van Kylo Ren, Oga's Cantina en het maken van een droid waren zaken die het leed van Journey to Batuu nog enigszins voor me verzachten,** maar verder is dit echt minder boeiend dan de 'I don't like sand'-scène in Attack of the Clones.

OORDEEL:



SHOOT FOR THE STARS, LAND IN DE... DAMPKRING



Titel: Craftopia
Platform: PC
Prijs: 20,99

Als je Fortnite de Ferrari van Early Access zou kunnen noemen – pas sinds juni is Fortnite officieel 'af' –, is Craftopia meer een Canta, zonder stuur. Craftopia is officieel een multiplayer survival-actiegame van Japanse makelij, met een charmant Breath of the Wild-stijltje. **De trailer ziet er ook helemaal wappie uit en bevat letterlijk alles: avontuur, jagen, craften, dungeons, akkerbouw, vliegtuigen en zelfs tanks.** 'Shoot for the stars', dachten ze bij POCKET PAIR, Inc. Kortom, genoeg om enthousiast over te worden.
Als ik de eerste uren van de game met één woord moet samenvatten, is dat klunzig. Je begint op een steiger op een eiland, waar een ontvangstcomité klaarstaat van mensen die je willen uitleggen wat je moet doen, **maar het enige dat de slecht vertaalde tutorial-teksten doen is verwarring zaaien.** Gelukkig ben ik een doorgewinterde gamer en kom ik er redelijk rap uit. Ik ren het eiland over en sla bomen en stenen kapot met mijn blote vuisten, maak daar eenvoudige tools van en ren achter koeien, kippen, herten en beren aan om dierenhuiden, vlees, eieren en veren te scoren. Alles wat ik tegenkom heeft een soort tijdelijk geluidseffect en maakt zich geen enkele zorgen om zwaartekracht of andere algemeen geaccepteerde natuurwetten, **dus een kip die per ongeluk met zijn snavel vastzit in een steen is tijdelijk onverwoestbaar, koeien glijden bergen op en beren teleporteren achter me aan.**





Toch blijft het me bezighouden, want ik kan al snel betere tools maken, grondstoffen mijnen, wapens maken, gebouwen bouwen, naar andere werelden teleporteren, net als in Age of Empires naar verschillende eeuwen evolueren, dingen verkopen, gekke machines maken, ontelbare recepten maken en koken, vliegen, een dungeon ontdekken, inclusief een eindbaas en rijke schatten... en dat allemaal in een paar uur tijd. **Het is boeiend, maar dan op een manier waarop je naar voetbal in de kelderklasse kijkt: dat je met verbazing beseft dat het nóg gekker kan.** En slechter. Zo zijn vijanden megadom en lijken ze continu te respawnen, zijn de animaties basaal, het vechtsysteem kut, plakken gebouwen niet goed aan de grond, is het geluid tenenkrommend slecht, is de multiplayer moeilijk aan de praat te krijgen en het skill 'systeem' onbegrijpelijk en eigenlijk nog helemaal niet klaar.
Ik vraag mij af of Craftopia ooit ook maar in de buurt komt van al het moois dat POCKET PAIR belooft. Toch zit er nog wel een kern van plezier in. Misschien wordt het na wat doorontwikkelen echt heel leuk. Na een jaartje of vijf, ofzo. Als ze een beetje doorwerken.

SCORE:





REVIEW

COOKOUT: A SANDWI

Op zoek naar een leuke multiplayergame voor de Oculus Quest, die voor zowel VR-gevorderden als -newbies is? Check dan Cookout: A Sandwich Tale, waarbij je moet samenwerken om gerechten te maken voor allerlei dieren!

In Cookout: A Sandwich Tale ben je de eigenaar van een soort food truck, waarmee je door verschillende werelden reist. Met maximaal vier spelers sta je rond een grote tafel in de food truck en moet je zo snel mogelijk gerechten maken voor de dieren. Zo zijn er bijvoorbeeld konijnen, die uiteraard erg van groenten houden, wolven die gewoon zo veel mogelijk op hun sandwich willen, en katten die een zo net mogelijke sandwich willen, dus waarbij je secuur alle ingrediënten op de sandwich moet leggen.

Dat klinkt simpel, maar dat is het totaal niet!





Sterker nog, Cookout: A Sandwich Tale is chaotisch als een malle, waarbij je vooral onder tijdsdruk je hoofd koel moet houden. Je bent namelijk verplicht om samen te werken met andere spelers, aangezien je zelf nooit toegang hebt tot alle ingrediënten. Iedere speler heeft een eigen koelkastje met unieke ingrediënten en dus zal je regelmatig je medespelers om hulp moeten vragen.

Dit betekent in de praktijk, net als in een echte keuken, dat er uit volle borst geschreeuwd wordt naar elkaar, terwijl je zelf ook bezig bent de nodige ingrediënten te fixen voor je medespelers. Soms staan er letterlijk drie spelers te wachten op je en dat brengt de nodige stress met zich mee. En het helpt ook niet dat de dieren die eten bestellen, totaal niet geduldig zijn en binnen no-time weer weglopen.

SHOOTY SKIES OVERDRIVE

Weet je nog hoe je vroeger als klein kind met een vliegtuigje in je hand net deed of het echt kon vliegen? En kon je er dan in je fantasie ook nog mee schieten op de bad guys? Dat is eigenlijk precies wat Shooty Skies Overdrive is!

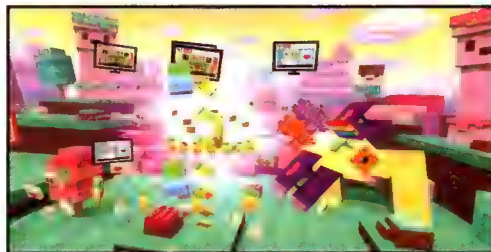
In je rechterhand heb je een vliegtuig dat je laat vliegen door je hand door de ruimte te bewegen en met de trigger kan je schieten. Je schiet op waves aan vijanden, die zo uit de jaren '80 zijn komen vliegen, met pixel-achtige designs en neonkleuren, en je moet het zo lang mogelijk volhouden. Het is een soort 3D Galaga, in VR.



Het bijzondere is dat je als speler met je hoofd puur de camera heen en weer kan bewegen. Je moet dus niet met je lichaam de wapens van je tegenstanders ontwijken, maar echt met het vliegtuigje zelf. Dat is even wennen, maar het is super origineel en na een tijdje krijg je het onder de knie en ontwijk je alles als een tweede natuur met je rechterhand.

En dan heb je nog je linkerhand, die power-ups kan pakken. Tijdens het schieten op de vijanden komen er af en toe power-ups vrij, die je helpen tijdens de lastigste momenten. Zo kan je bijvoorbeeld een schild pakken om je vliegtuig mee te beschermen, een stofzuiger om vijanden mee op te zuigen, een tweede vliegtuig om mee te schieten, of een kettingzaag om snel meerdere vijanden mee om zeep te helpen. Deze power-ups zijn random en je kunt niet zien welke upgrade je gaat krijgen, dus soms moet je snel reageren op wat je krijgt.

Net als de games van vroeger is Shooty Skies Overdrive geen gemakkelijke game, al hebben de levels gelukkig wel checkpoints, die vooral erg handig zijn tijdens de boss battles. Met in totaal vijf levels is het geen grote game, maar door de moeilijkheidsgraad zou het



me verbazen als je hem in een avondje uitspeelt. Als het je wel lukt om de game uit te spelen, speel je een Challenge Mode vrij die de moeilijkheidsgraad nog hoger legt.

De gameplay is origineel, maar voor iedereen die het speelt is meteen duidelijk wat de bedoeling is. Er had wat meer content in mogen zitten, maar de uitdaging maakt dat gelukkig een beetje goed.

SCORE:



KOTSGEHALTE:



CH TALE

Je moet dus met het hele team snel en precies werken. Pas als iedereen zich concentreert en meewerkt kan je de levels halen en doorgaan naar de volgende wereld. De eerste paar werelden zijn goed te doen, maar daarna heb je echt een super geoliede machine nodig om de gerechten op tijd de keuken uit te krijgen. En in de latere werelden moet je ook ineens gaan bakken en braden, wat voor nog veel meer chaos en stress zorgt!

Cookout: A Sandwich Tale is niets minder dan dikke fun. Je moet stressbestendig zijn, maar eigenlijk is de chaos zo goed als onvermijdelijk en heb ik een aantal keer mijn headset even af moeten zetten, omdat de tranen over m'n wangen liepen van het lachen. Dit is een van de leukste multiplayergames die ik ooit in VR heb gespeeld. Must have voor de Oculus Quest! ✖

SCORE:



KOTSGEHALTE:





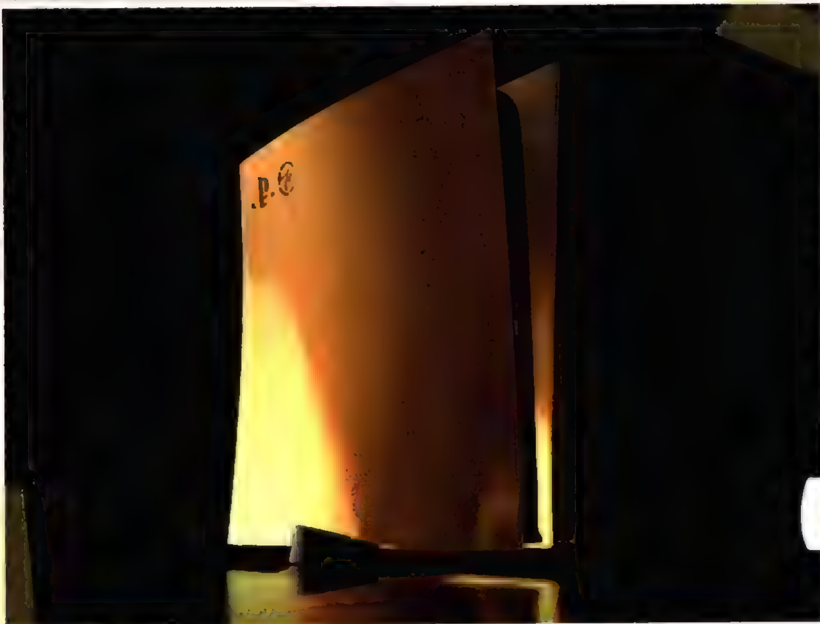
PU 320 LIGT 27 OKTOBER IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- WE KEKEN DEZE MAAND NAAR DE VERBODEN HORIZON, DAT WAS ONZE FOUT, WANT BETER KIJKEN WE NAAR HET WESTEN! HOPELIJK LUKT DAT VOLGENDE MAAND.
- ZIEN WE HOE ONSTERFELIJKE GODEN EN MONSTERS VERRIJZEN UIT HUN EIGEN AS! YUP, DAT KLINKT EPISCH, HÈ?
- HEBBEN WE EEN HELE SPECIALE REDACTEUR INGESCHAKELD OM DEZE CONSOLEGENERATIE HELEMAAL TOT OP HET BOT AF TE KRAKEN!
- GAAT RAF XTREEM, ALLEEN DAN MMO-STIJL. HOE XTREEM DENK JE DAT EEN MMO KAN ZIJN? WIJ DENKEN GEMIDDELD XTREEM.
- HOOPT WOUTER ZO DIEP IN DE UNDERDARK TE KRUIPEN, DAT HIJ ER NOOIT MEER UIT KOMT. VERWACHT EEN VERSLAG VAN Z'N DEEP DIVE.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *



GAMEKAPITAAL

Er gaat een 24 karaats gouden PS5 verkocht worden. Ja, je leest het goed. De gouden PlayStation 5 wordt gemaakt door Truly Exquisite, die meerdere gouden versies van producten als smartphones en schoenen verkoopt. De console is gemaakt van 24 karaats goud en kost zo'n 8.800 euro voor de All-Digital-versie en rond de 8.900 euro voor de diskversie. Daarbij zijn twee gouden DualSense-controllers en een gouden 3D Pulse-headset inbegrepen. Naast de gouden versie komt Truly Exquisite met 'Rose Gold'- en platinum-versies van de Playstation 5. Die laatste versie is met ongeveer 9.100 euro de duurste variant van de PS5.

XBOX SERIES Z

De Xbox Series S is aangekondigd door Microsoft en hij is vanaf 10 november beschikbaar voor 299 euro. Mooi of lelijk? Mag je helemaal zelf bepalen, maar we moesten best gniffelen van deze creaties die te vinden zijn op de interwebs!

XBOX
SERIES Z
Ravioli ravioli
give me the formuoli









BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED



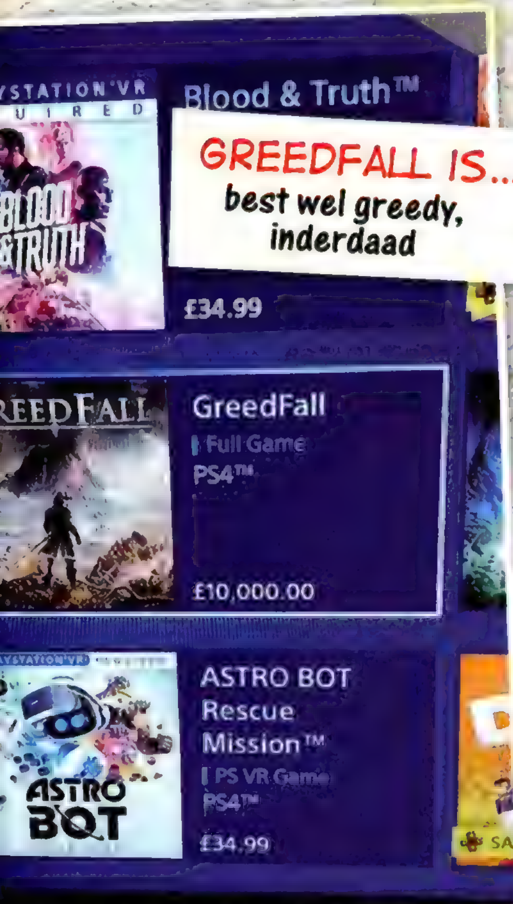
TWITTER.COM/POWERUNLIMITED



POKÉPUNK 2077

Ook de designers van het logo van Cyberpunk 2077 moeten ergens hun inspiratie vandaan halen. Check de cap van Ash en de 'C' van Cyberpunk.

Cyberpunk 2077



GREEDFALL IS...

best wel greedy, inderdaad

NATUURLIJKE HABITAT

De controller die we het minst in ons leven hebben gebruikt, moet toch wel de Steam-controller zijn. Hier zie je zo'n Steam-controller, in z'n natuurlijke habitat... onder een dikke laag stof.



OUCH...



Dave Roberts
@hi_robb

Put Son's PS4 controllers in the oven last night to hide them so he'd go to bed.

Didn't tell the wife, who then put oven on this morning!



12:43 PM · Aug 15, 2020

39K 6.3K people are Tweeting about this

FRAMEDROP

JORDI PETERS







HALLO, IK KOM AUDITIE DOEN VOOR DE ROL VAN DE HULK. IK ZAG JE ADVERTENTIE OP INTERNET.

AAH, VIA DE BRUCE BANNER?

te ontgrendelen kostuums en er komen nog genoeg DLC-characters naar de game, dus mijn superheldenverzameldrang wordt zeker bevredigd!

...en het lelijke

Maar tegenover al dit goeds staan zoveel downers van beslissingen. Waarom vechten de Avengers bijna alleen maar tegen robots, soldaatjes en – als je kijkt naar het rijke bronmateriaal – een bijzonder mager aanbod aan eindbazen? Dat M.O.D.O.K. de big bad evil is in een vrij serieus verhaal is op zich wel vet, maar uiteindelijk is A.I.M. niet bepaald de meest interessante partij om een Avengers-campaign mee gaande te houden. Waarom lijkt de game met touwtjes en ducttape aan elkaar geknoopt en geplakt te zijn? Waarom zijn sommige levels werkelijk gigantisch, maar is een mini-map teveel gevraagd? Waarom moet ik Googlen om uit te vinden hoe ik bij de tweede hub-wereld kom? Waarom kunnen sommige Avengers bepaalde schatkisten niet pakken omdat ze zwakke muren niet kapot kunnen slaan? Hoe dom kan AI zijn?! Zoveel vragen, en op veel ervan is het antwoord waarschijnlijk 'geld'. Dat is jammer, maar ook hoe de wereld werkt. Toch, ondanks alle nadelen speel ik Marvel's Avengers veel en met goede hoop voor de toekomst. Mijn glas is dus halfvol, maar dat komt misschien ook omdat Captain America erop staat.

SHIT, HOE WERKT DIT DING OOK ALWEER?

OH JA, IK HEB EEN AANWIJZING OP M'N SCHOUDER LATEN ZETTEN

...EN NU??

WOUTERS AVENGERS-RANKING

Yes, dit is precies waarom ik kaders schrijf: om lijstjes te maken gebaseerd op niets anders dan mening! Muhahahaha! Oh, en dat dit ook nog eentje over superhelden is, dat is een dikke bonus. Even voor de duidelijkheid, dit is geen ranking van mijn favoriete Avengers in het algemeen, het is puur gebaseerd op hoe ze spelen en ontworpen zijn in deze game.

6. THE HULK

Hoewel ik niet vies ben van een potje ragen, is de vechtstijl van The Hulk niet helemaal mijn ding. Het is lekker lomp gestamp en geram, maar er staan voor mij niet veel interessante dingen in z'n skill trees en hij is een tikje te traag.

5. MS. MARVEL

De effecten van de Mr. Fantastic-achtige powers die Kamala Khan heeft zijn geweldig om te zien, maar ik krijg haar om een of andere manier niet echt in de vingers. Jammer, maar ook gek – aangezien zij de grootste rol in de campaign heeft, heb ik niet weinig met haar geoefend!

4. IRON MAN

Lekker vliegen, lekker schieten en ook lekker beuken. Iron Man is fun, maar soms word ik wel een beetje lijp van z'n (Nolan North dus) bijdehante geschreeuw.

3. THOR

Thor z'n powers zijn het meest indrukwekkend, met al die bliksem en dat natuurgeweld. Ook als superheld mag hij er wezen, met Travis Willingham z'n gedistingeerde, nobele stem en een paar awesome te unlocken outfits, maar ook een paar... eh, t-shirts.

2. CAPTAIN AMERICA

Cap was nooit m'n favoriet in de comics, maar sinds Captain America: Winter Soldier is hij flink omhoog geschoten in mijn Marvel-ranking. Gelukkig hebben ze hem eer aan gedaan in Marvel's Avengers, want hij is een heerlijk soepele knokker met krachtige AoE-moves die tegelijkertijd zijn mede-Avengers buffen. Oh en dat KLONK-geluid dat zijn schild maakt, hè!



1. BLACK WIDOW

Ze is snel, lenig en cool AF. Ze kan onzichtbaar worden, met guns knallen en heeft een power staff waar rode elektriciteit van afkomt, als een soort vrouwelijke Darth Maul. Daarnaast is haar grappling hook perfect om het gevecht in volle vaart te houden en wordt ze ook nog eens ingesproken door Geek Queen Laura Bailey. Moet ik nog meer zeggen?

SCORE **77**

In de basis is Marvel's Avengers een actie-RPG, opgehangen aan de structuur van een game als Destiny. Het heeft spectaculaire actie en gigantisch veel mogelijkheden, maar Crystal Dynamics heeft zich in hun ambitie verslikt. De stabiliteit is namelijk om te huilen en de game is vaak onnodig ingewikkeld en onoverzichtelijk.

WOUTER



10 uur voor de Campaign en dan is het tijd om pakjes te verzamelennnnnn!!!! En wachten tot de DLC komt.

30 UREN



BASICS

ACTIE RPG
CRYSTAL DYNAMICS/SQUARE ENIX
1 SPELERS (4 ONLINE)
OUT NOW



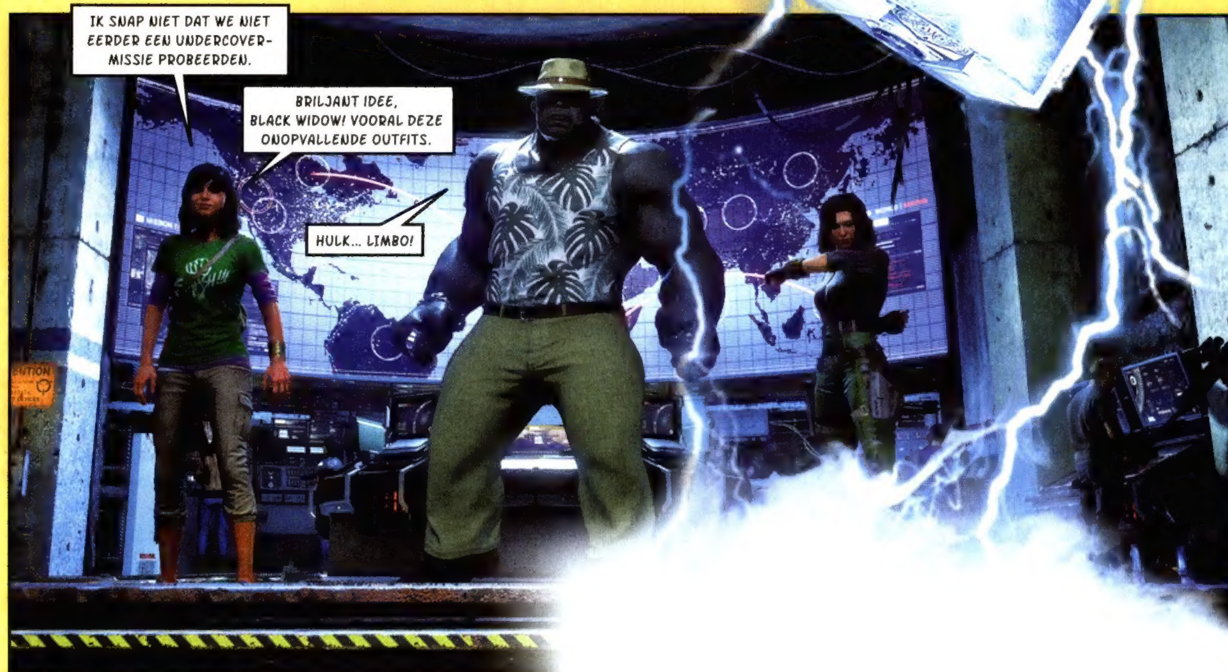
power. Black Widow is een soort DPS als je in MMO-termen wil blijven lullen, maar ze kan zichzelf en anderen ook onzichtbaar maken – Iron Man volgt enigszins diezelfde basisvorm, alleen kan hij vliegen. En Thor? Dat is gewoon een baas.

Het sterke...

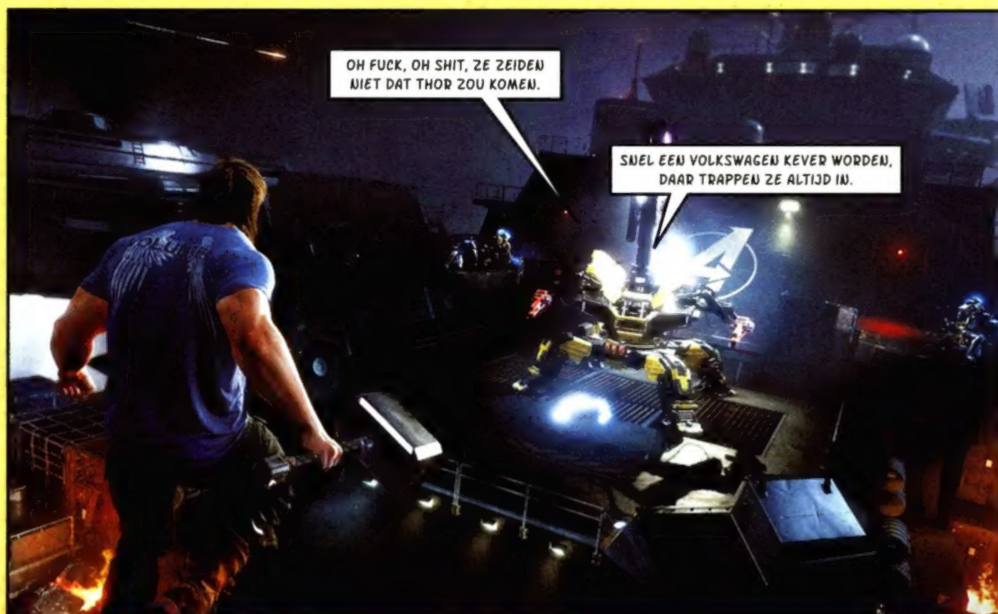
Het sterke van Marvel's Avengers is dat elke superheld op geheel eigen wijze fijn speelt. Hulk is lomp en bruut, moet het hebben van veel area of effect-gebeuk en gromt er lekker op los. Thor is net even wat subtieler, maar weet met zijn donderschade ook veel omgevingspijn te berokkenen, terwijl het gooien van zijn hamer een bijzonder aangename en effectieve manier is om goddelijke razernij op je vijanden los te laten. Ms. Marvel gaat lekker met haar combo's, Cap is meer van de juggles (en ik luv hoe zijn schild KLONKt als hij ermee mept en gooit) en Black Widow meer van de snelheid met de bijna Spider-Man-achtige manier waarop ze haar grappling hook gebruikt. Ik ben eigenlijk op nog geen een van de personages uitgekeken, en dat komt goed uit, want het duurt nog wel ff voordat ik ze op max level heb.

...het goede...

Er is zóveel om van te houden in Marvel's Avengers: de sterke 3D brawler-actie, de hoge productiewaarde van de campaign en ook het live service-model heeft wel iets. Ik houd van zaken zoals het sound design: wanneer een turret vernietigd wordt, klinkt het echt alsof er een ingewikkeld apparaat kapot gaat. Ik geniet van sommige details; goed geschreven gesprekken tussen inhumans in een hubwereld en een dude die heel casual op een loot-kistje zit, totdat je met een questgever praat en je naar het kistje verwijst, waarna de kistzitter verdwenen is. En ja, er zijn ook vele









cijfertje hebben. Soms moet je even een klein rekensommetje doen, want je kan uitrusting ook 'boosten' naar een hoger niveau, maar niets waar je een raketwetenschapper voor hoeft te zijn. Ook niet iets wat eeuwig bevredigend blijft overigens, maar vervelend wordt het evenmin.

Ze pakken je!

De game gaat je dus hard proberen bezig te houden met randzaken, maar de core gameplay is natuurlijk de grootste reden waarom je geboeid zou moeten blijven. In mijn geval lukt dat aardig. Want ondanks de ouderwetse look is Marvel's Avengers verre van een gedateerde game, en daar kom je achter als je 'm in actie ziet. Vooral vanaf het moment dat je vier Vergelders hebt ontgrendeld, moeten je ogen en brein hard hun best doen om al het spektakel te volgen. Er gebeurt namelijk zó fucking veel tegelijk!

De Hulk smijt met gigantische rotsblokken en Thor dondert erop los met z'n knetterende bliksems. Ondertussen springen Captain America en Black Widow lenig in de rondte en gebruikt Miss Marvel haar opblaasbare ledematen om dingen te pletten. Yup, de actie in Marvel's Avengers is wild. Stukken robot, explosies, vonken, bliksemschichten, schilden, gigantische voeten, Hulkbusters, grijphaken en groene vuisten vliegen in het rond, in zo'n mate dat de game het zelf ook amper meer trekt. Dingen zoals ontbrekend geluid, gigantische framerate drops en rare artifacts komen regelmatig voor, maar het vervelendst zijn toch wel de freezes en crashes. Soms lijkt het alsof ik een fucking langspeelplaat in m'n PS4 Pro heb gedouwd!

De Avengers van Marvel schoppen AIM-butt

Tussen Marvel's Avengers' instabiliteit door geniet ik toch best wel van de 3D brawler/action-RPG-achtige speelstijl. Speelstijlen, moet ik zeggen, want elke Avenger heeft in principe dezelfde basismoves. Denk aan dodgen, counteren, ranged aanvallen en de heavy en light attacks, maar in de invulling en uitvoering daarvan zit veel variatie. Captain America's special moves geven zijn mede-Avengers bijvoorbeeld buffs of de vijanden debuffs, de Hulk kan je een beetje zien als een tank en Ms. Marvel heeft een genezende »

DE TOEKOMST VAN MARVEL'S AVENGERS

Op het moment van schrijven zijn er sowieso twee nieuwe DLC-helden bevestigd voor Marvel's Avengers: Clint Barton, AKA Hawkeye, en Kate Bishop, AKA... eh, ook Hawkeye eigenlijk. Ze zijn al beschikbaar in oktober, voor nop, en er komt een Operation bij genaamd Taking AIM. Benieuwd hoe verhalend en spectaculair deze missies zullen zijn, hoewel je van gratis DLC misschien niet al te grote verwachtingen moet hebben.
Ook Spider-Man gaat de gelederen van de Avengers versterken, maar dan exclusief voor de PS4. Daar kunnen we kort of lang over lullen, maar het lijkt me een vrij goede reden om de PS4-versie van Marvel's Avengers te scoren. Spidey is namelijk kewl.



Wat betreft de verdere toekomst van Marvel's Avengers kunnen we een geïnformeerde gok doen, aangezien iemand de broncode van de game even onder de loep heeft genomen. Daaruit kwamen namen rollen zoals Captain Marvel (grote kans, aangezien Ms. Marvel een groot fan van haar is), Ant-Man, Wasp (aangezien Hank Pym al in de Campaign zit lijkt me dit ook niet onwaarschijnlijk), Black Panther (het is het eervolle ding om te doen), Dr. Strange (heel benieuwd naar zijn powers), Mar-Vell (lijkt me al iets sterker), Mockingbird (is een S.H.I.E.L.D.-agent, dus waarom niet?), Quake (same), Winter Soldier, Falcon (Cap needs his friends!), Scarlet Witch (aan boord!), She-Hulk (als dit een subtielere versie van Hulk wordt, dan ben ik mucho geinteresseerd) en War Machine (ff Iron Man copy-pasten, geen probleem).

De lijst van manieren waarop Wouter in zijn leven Marvel-helden en -outfits heeft verzameld, is crazy lang. Van Avengers en Ultimate Alliances, tot aan Strike Forces, Heroes en X-Men Legends; hij probeerde alles! Kan hij in Marvel's Avengers zijn onbevredigbare superheldenverzameldrang bevredigen?

MARVEL'S AVENGERS

REASSEMBLED

Ik ben zó klaar voor een nieuwe MCU-film dat ik me afvraag of de film van Black Widow straks wel genoeg is om mijn extreme superheldendorst te lessen. Wanhopig probeer ik in de tussentijd het Marvel-gevormde gat te vullen met boeken, podcasts, cartoons, natúúrlijk comics en, weet je wat, anders gooi ik die Blu-rays van Phase 1 tot en met 3 er nog maar eens in! Maar in Marvel's Avengers zag ik een glimps van hoop, een oase in deze MCU-droogte. Niet alleen een manier om lekker superhelden en hun pakjes te verzamelen, een van mijn favo hobby's, maar ook om een filmische, doch interactieve ervaring mee te maken die een heel specifieke jeuk kan krabben.

Marvel staat... niet op de kaart!

De Campaign van Marvel's Avengers is inderdaad, voor een groot gedeelte, een achtbaanritje dat kan wedijveren met games zoals Uncharted. Het heeft een paar spectaculaire, lineaire missies, kent sterke performance capture van onder andere Laura Bailey, Nolan North en Troy Baker en is vrij kort, want tegen een uur of tien (op Hard, wat inmiddels mijn go-to moeilijkheidsgraad is) heb je de Avengers ge-Reassembled. Maar daar houdt de vergelijking met Uncharted wel op, want Marvel's Avengers is zo'n game die pas begint ná de campaign. Anders dan in het geval van bijvoorbeeld Anthem is dat geen loze belofte en is er een shitload missies te doen nadat de credits voorbij rollen. Deze zijn lang niet zo filmisch en rollercoaster-achtig als die van de Campaign, maar kan je wel met je gamer-buddy's spelen – en ze hebben niet als enige doel om een verhaal tot een einde te brengen. Het is namelijk tijd voor Marvel om Destiny-stijl te gaan...

> **"Soms lijkt het alsof ik een fucking langspeelplaat in m'n PS4 Pro heb gedouwd!"**



Bliksemafleider.

Enter the void

Marvel's Avengers dondert flink de diepte in als je je Avengers levelt en hun gear verbetert, iets waar je je vooral in de endgame mee bezighoudt. Net zoals in bijvoorbeeld Destiny hebben de helden een power level en een gewoon level, en je moet flink aan de brawl wil je de caps van respectievelijk 150 en 50 halen. Gear haal je voornamelijk uit kisten die over de maps verspreid liggen en krijg je als beloning voor het halen van missies, terwijl je gewone level op natuurlijke wijze stijgt als je vijanden verslaat. Het gear-systeem is vrij simpel: je verruilt oude borst-, pols-, torso- en middeluitrusting voor dingen die een hoger

#319 PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • 3DS • VR

POWER UNLIMITED



MARVEL

AVENGERS

© 2020 MARVEL